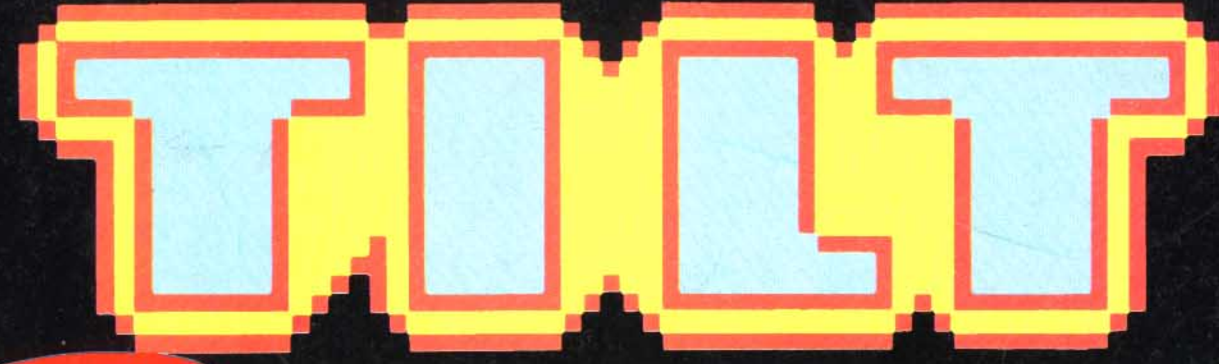
TILT PC - AMIGA - ATARI ST




PC-AMIGA-ATARI ST

LES NOUVEAUX CD-ROM PORTABLES






HEROES OF THE 357TH
EN AVANT PREMIERE




DUNE : TEST COMPLET !

# LE DERNIER SIERRA : COLONEL BEQUEST 2

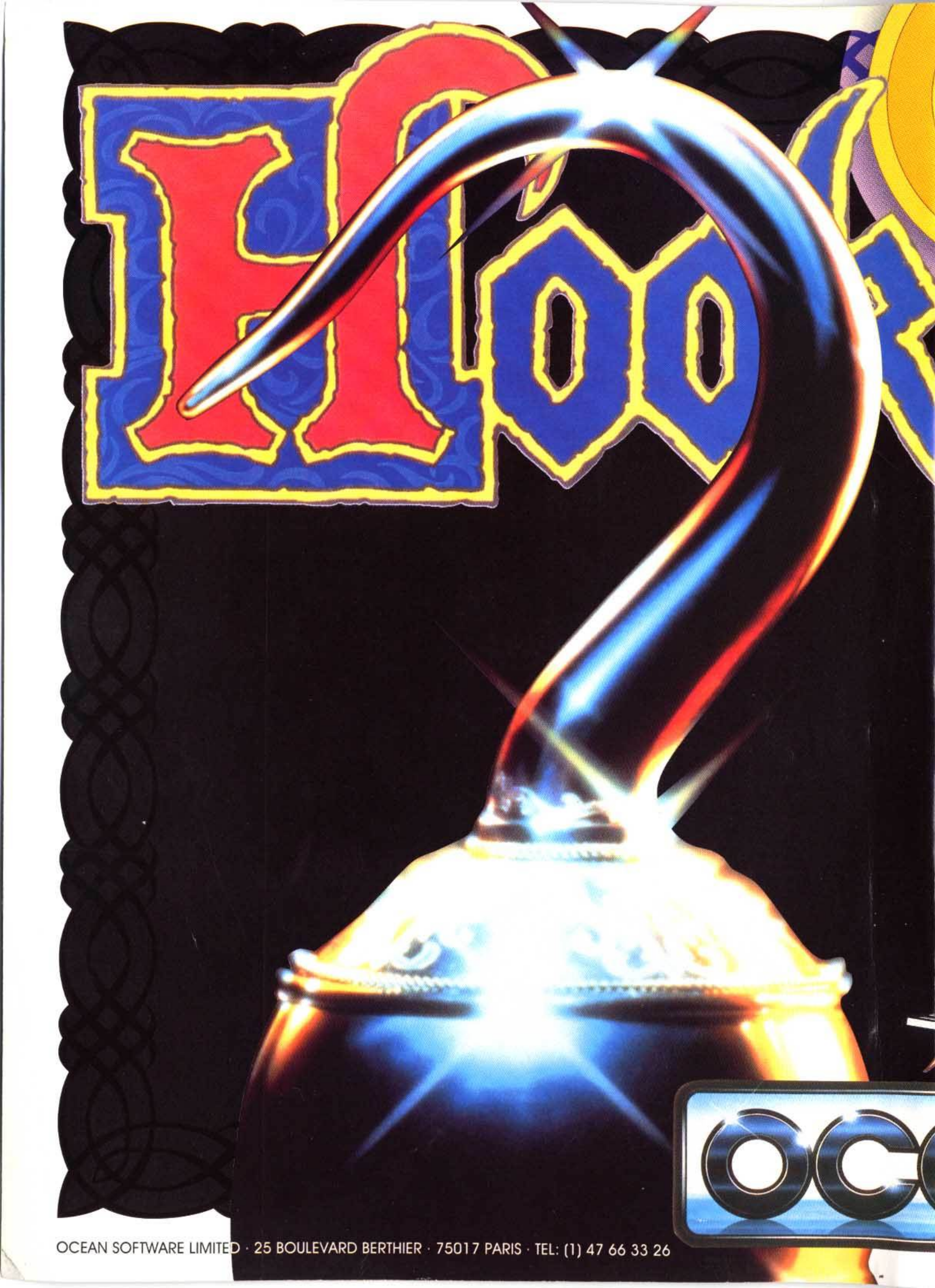
SOLUTIONS : KING'S QUEST V, MONKEY ISLAND II

## HITS : DUNE, FALCON 3.0, LES MANLEY II, VROOM AMIGA

**NEWS :** L'AUTEUR DE MIDWINTER DEVOILE GALACTICON ET ASHES, LEGACY OF THE NECROMANCER : LE NOUVEAU DUNGEON MASTER.

**DOSSIER :** 10 ANS DE MICRO, LA SUITE: L'EXPLOSION DU PC ET L'ARRIVEE DU CDI.

ISSN073 - 6968. N° 102 - AVRIL 1992. - 28 F.
MAROC : 42 DH. CANADA : 7S CAN. BELGIQUE : 180 FB.
SUISSE : 8 FS. ESPAGNE : 750 PTAS
L 2207 - 101 - 28,00 F


Hook
OCE
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26


NEVERLAND
SW
S
SE
E
Nous sommes loin du Pays et PETER est grand maintenant ; mais son vieil ennemi, le CAPITAINE CROCHET, n'a pas oublié et s'apprête à se venger.
En kidnappant les enfants de Peter, il attire notre héros dans l'Ile des PIRATES et des ENFANTS PERDUS pour une confrontation finale. Avec l'aide de la fidèle FEE CLOCHETTE, vous assumez le rôle de PETER dans cette aventure magique remplie de surprises et de dangers.
TM
ean
© & TM 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.



**Salut à tous et à toutes ! Welcome to Tilt new generation !**

***Comme promis, voici la nouvelle formule de* Tilt*. Couverture, mise en page, tests, avant-premières, chacun des éléments qui compose notre (votre) journal a été ré-étudié, en posant à chaque fois les mêmes questions, fondamentales : qu'attendez-vous de telle rubrique ? Comment peut-on l'améliorer pour mieux répondre à vos désirs, à vos besoins ? Les tests de jeux, qui représentent l'âme d'un journal comme* Tilt*, ont été les premiers à subir un examen de choc. Nous avons mis à nu le squelette de nos tests, défini tous les critères qui entraient en ligne de compte. Puis, nous avons travaillé sur ces critères, nous les avons affinés, nous en avons créé d'autres, avec le souci permanent de pousser jusqu'au bout la logique d'une rubrique qui prétend vous informer le plus complètement possible sur la valeur réelle d'un logiciel.***
***Le résultat : une grille de tests à faire pâlir de jalousie la check-list d'un mécano d'Airbus A320 ! Jeu d'action, jeu d'aventure, simulateur, à chaque famille de jeux ses exigences propres. Chaque journaliste a désormais en sa possession un document qui correspond au type de logiciel testé et lui permet de vérifier, lors de la rédaction de ses articles, qu'aucun élément n'a été omis. Tous les jeux sont vus par au moins 3 personnes (ce qui va demander un effort accru de la part des éditeurs : nous avons besoin de 3 exemplaires de chaque jeu...), nous présentons les softs dans leur environnement concurrentiel, nous multiplions les aides, les astuces qui permettent d'entrer plus vite dans le jeu, etc.***
***Avant-Premières, Tilt Journal, Création, toutes nos rubriques ont été ainsi passées au crible. Le résultat, vous l'aurez sous les yeux dès les premières pages tournées. A vous l'honneur...***

***Jean-Michel Blottière***

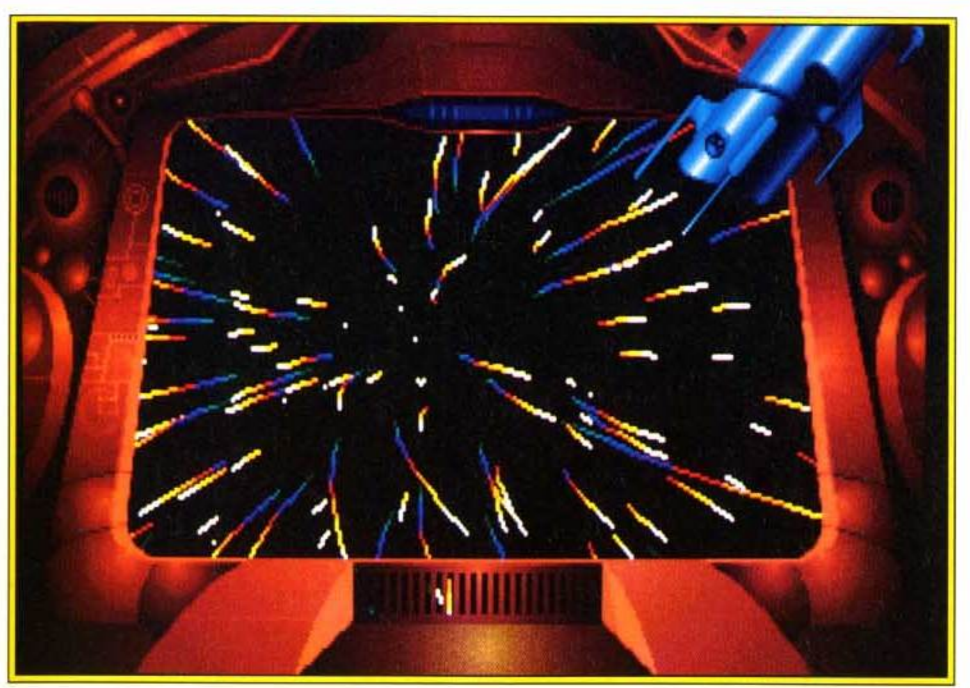
***P.S. : La refonte d'un journal ne se fait pas en un jour. Tout le travail sur chacune des rubriques a été mené en parallèle avec la sortie de Consoles + et la réalisation de Micro Kid's. L'équipe au grand complet travaille depuis plusieurs mois d'arrache-pied. Bravo et un grand merci à tous !***

# Sommaire

**N° 101**



Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 146 et 149.


Galacticon, la nouvelle aventure à la Flames of Freedom de Mike Singleton, a pour cadre un système stellaire entier. A vous les combats intersidéraux !

# 122 SOS AVENTURE
**« Kirk à Enterprise... »**

*Star Trek* sur *PC* ! Vous jouez le rôle du Capitaine Kirk qui doit mener à bien une série de missions. Intrigues et mystères dans *Maupiti Island*, toujours sur *PC*. De l'humour et de la fantaisie avec *Les Manley : Lost in L.A. Shadowlands* est le jeu de rôle du mois sur *ST* ! Enfin, vivez les aventures de Buck Roger dans *Matrix Cubed*.

# 134 MESSAGE
***King's Quest V* : la solution complète !**

*Tilt* s'est décarcassé pour vous fournir toutes les indices et le plan de ce grand titre de Sierra. *Message* vous donne également la solution complète de *Conquests of the Longbow, Monkey Island II* (première partie) et plusieurs pages de Questions/Réponses pour sortir de l'impasse. Nous comptons sur vous aussi pour aider tous les aventuriers.

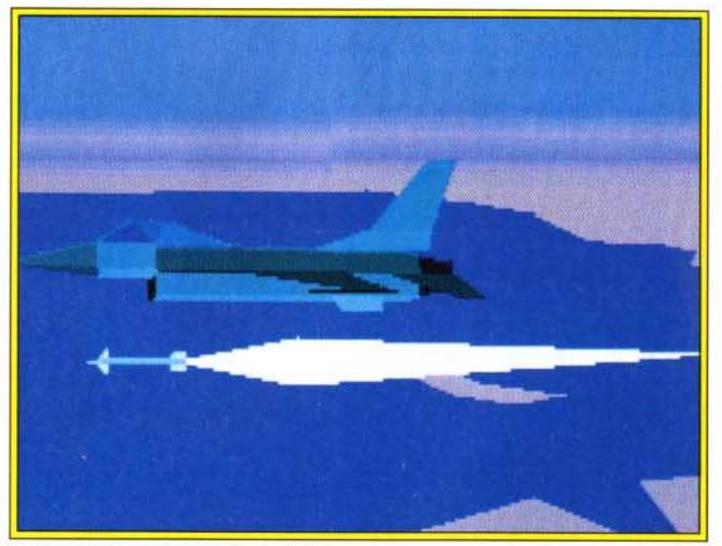
# 102 PAINT BOX
**Du talent de nos lecteurs.**

Jérôme Tesseyre est tellement fasciné ou horrifié par vos œuvres, originales ou « pompées », qu'on a vraiment du mal à lui faire rendre ses papiers à l'heure !


Les Manley part à la recherche des ravisseurs du plus petit homme du monde. Une balade californienne pleine d'humour.

# 106 DOSSIER
**100 *Tilt*, 10 ans de micro (suite...)**

L'histoire de la micro ludique à travers les pages des cent numéros de votre magazine préféré. Il n'y a que dans *Tilt* que vous lirez une histoire pareille ! Les grands moments des cinquante derniers numéros marquent le retour des consoles, l'explosion des *PC* et l'arrivée des CD-ROM et CDI.


Falcon 3.0 : un banc d'essai à ne pas manquer pour tous les mordus de simulateurs de vol... et les autres !

# 156 FORUM
**Questions et réponses.**

Le courrier des lecteurs : ils nous questionnent, nous répondons, de la manière la plus précise possible. N'hésitez surtout pasà nous écrire, on adore ça !

# 162 PETITES ANNONCES
**Le marché aux puces.**

Vous voulez vous débarrasser de votre machine ou de vos logiciels ? Vous cherchez une occasion ? La bonne affaire ? Les P.A. de *Tilt* sont là pour ça.

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.






# Laura Bow

# The Dagger of Amon Ra

**Ca y est! Après une petite période de « creux », les éditeurs se lancent dans de nouveaux grands projets. Sierra, par exemple, nous prépare de superbes choses. Tilt vous emmène aussi à la découverte des prochains softs de Mike Singleton, le roi de la 3D, et son équipe. Nous brisons également le sceau du « Top Secret » sur les prochains jeux d' Electronic Arts, avec le superbe *Heroes of the 357th*, Psygnosis et son *Air Support*, 21 st Century pour *Deliverance* ou encore Virgin qui nous prépare *Fables & Fiends* ainsi que *Legacy of the Necromancer*.**

**Dogue de Mauve**

*C'était vraiment inattendu mais personne ne s'en plaindra. Le prochain jeu d'aventure de Sierra est un polar. Laura Bow, l'héroïne de* Colonel Bequest *est de retour! Cette fois-ci, il s'agit de démasquer un meurtrier amateur d'antiquités.*



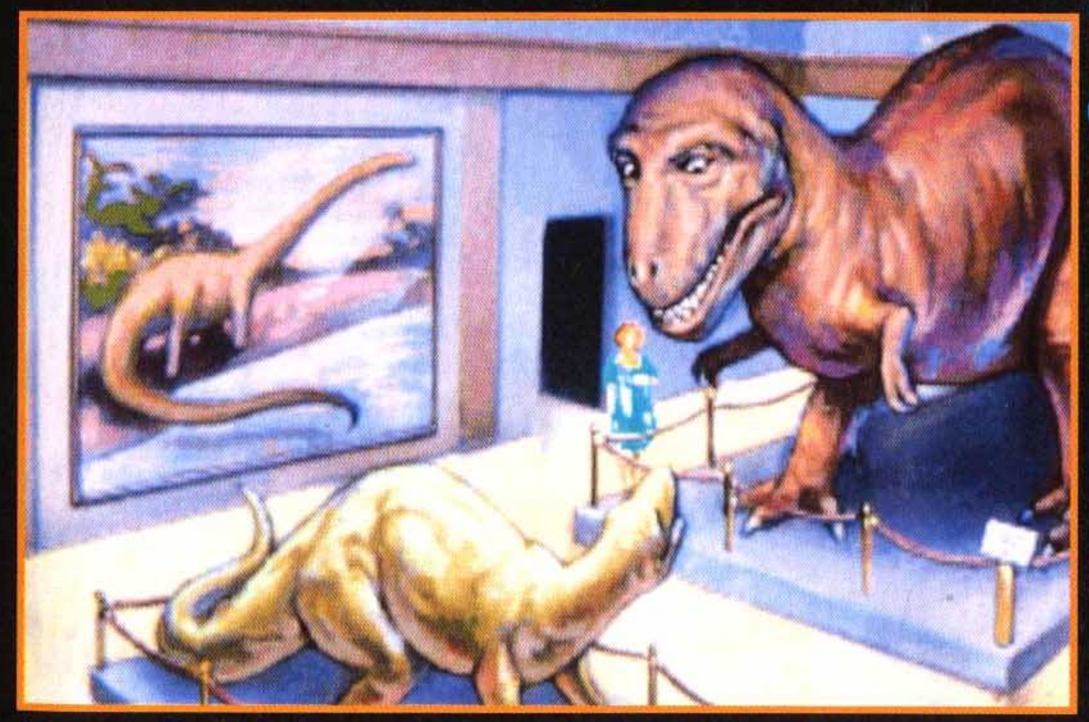
Laura sera amenée à cotoyer la haute société. Mais ces gens insouciants ne se doutent pas qu'un meurtre va être commis. A vous de trouver le coupable!




Nous sommes en 1988, Roberta Williams prépare la sortie de *King Quest's IV*. Lors d'une interview accordé à *Tilt* (voir n° 57, page 26), Roberta nous gratifie d'un scoop ! La spécialiste des jeux d'aventure féériques change de registre et se lance dans l'enquête policière. Un an plus tard, Sierra nous présente *Colonel Bequest*, un jeu d'aventure qui met en vedette une nouvelle héroïne, nommée Laura Bow. Pour ceux qui viennent de découvrir le trépidant monde de la micro ludique, sachez que *Colonel Bequest* est l'un des meilleurs Sierra. D'ailleurs, il suffit de relire le test de *Tilt* pour s'en rendre compte : « *Colonel Bequest* n'est pas un Sierra comme les autres. Plus que jamais, l'ambiance est au rendez-vous dans cette vieille demeure où s'affrontent douze personnages, qui semblent tout droit sortis des meilleurs écrits d'Agatha Christie. *Colonel Bequest* est un soft passionnant, inoubliable, incontournable ». La vieille demeure citée plus haut est une demeure coloniale isolée, près de la Nouvelle-Orléans, où est invitée l'héroïne du jeu, Laura Bow. Cette demeure appartient au *Colonel Bequest*, le personnage central d'une étrange famille tiraillée par de sournoises intrigues et des antagonismes latents mais profonds. Comme on peut s'y attendre, Laura Bow va vivre des moments intenses dans cette demeure où les meurtres se succèdent à un rythme effréné ! Du coup, elle se surprend à jouer les Hercule Poirot (pour notre plus grand plaisir). Je vous laisse imaginer mon état de surexcitation quand on m'a appris que Laura Bow nous revenait dans une nouvelle aventure. La démo que nous possédons nous donne peu d'informations sur le jeu. L'action se passe à New York en 1926. Laura Bow encore toute auréolée de son succès dans l'affaire « *Colonel Bequest* », vient de terminer ses études de journaliste. A la recherche de son premier emploi, elle se rend chez le rédacteur en chef de *Tribune*, un des plus grands quotidiens de New York. Le rédacteur en chef embauche aussitôt la belle Laura et lui confie immédiatement une affaire. Il s'agit du vol d'un objet antique d'une valeur inestimable : la dague d'Amon Ra. Ce trésor de l'Antiquité égyptienne a disparu alors qu'il était exposé au musée de Leyendecker. Laura (vous, en l'occurence) va mener son enquête avec l'efficacité qu'on lui connait. Cette aventure l'entraînera dans les bas-fonds new yorkais à la recherche du moindre indice. Cette passionnante enquête journalistique prend une autre tournure quand Laura se rend au musée Leyendecker pour un cocktail mondain dans l'espoir d'y glaner une information sur la disparition de la dague. Au cours de la soirée, un meurtre est commis ! Pour les invités du cocktail, la fête est terminée. Mais l'enquête ne fait que commencer pour vous ! Sortie prévue en juin sur *PC* en VGA, et en juillet pour la version EGA. Une version française est prévue en août. *Tilt* reviendra avec plus de détails sur *Laura Bow II* dans un prochain numéro. Vous pouvez cependant d'ores et déjà lui réserver une place de choix dans votre logithèque.

Man-X

**Laura va multiplier les rencontres et les interrogatoires pour retrouver la piste de la dague d'Amon Ra qui a été dérobée dans le musée Leyendecker. Deux doigts d'Agatha Christie, un zest d'Hercule Poirot et une pincée d'Arsène Lupin, le cocktail Sierra s'annonce réussi.**



**Les nouveaux Sierra étaient renommés pour leur qualité graphique. Laura Bow II ne fait pas exception : les pages en VGA 256 couleurs sont véritablement somptueuses.**

# l'homme à la 3D Mike Singleton

Autour de Mike Singleton lui-même, tous les auteurs, programmeurs, graphistes et musiciens qui ont collaboré à ses derniers projets.

***Bien que les noms des concepteurs et autres programmeurs de jeux se retrouvent la plupart du temps injustement projetés en fin de manuel et en tout petits caractères, il existe dans notre milieu quelques personnalités qui sont parvenues à une certaine notoriété. C'est le cas de Mike Singleton, à qui l'on doit, entre autres,* Whirligig, Midwinter *et* Flames of Freedom. *Tilt est allé interroger « l'Homme à la 3D » sur ses prochaines productions :* The Galacticon *et* Ashes of Empire.**

## THE GALACTICON

*The Galacticon* est le nom de la nouvelle odyssée spatiale conçue par Mike Singleton (qui vient de fêter son anniversaire mais dont nous tairons, par charité, l'âge exact). Dans un futur très lointain, un voile sombre recouvre la destinée de la galaxie tout entière. L'Etoile du Trône, siège central de l'empereur, a été usurpée par un serviteur du mal, qui n'a pas hésité à décimer l'ancienne famille impériale. Le chaos qui s'est ensuivi menace directement l'existence de toutes les races intelligentes.

### Un jeu à l'échelle galactique !

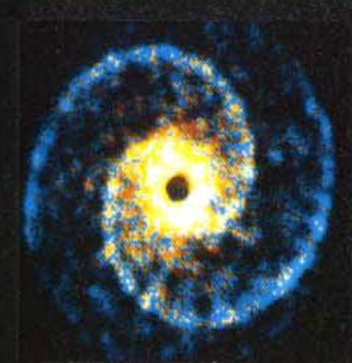
Un seul homme peut redresser la situation, un chevalier valeureux, descendant de l'ancienne lignée impériale, qui devra se rendre jusqu'à l'Etoile du Trône pour y réclamer l'Epée des Etoiles, plantée depuis des éons dans le trône lui-même. Evidemment, c'est à vous que Mike et son équipe proposent d'incarner ce courageux prétendant à la couronne, dans une quête à travers la galaxie aussi ardue que passionnante. Si vous échouez, les ténèbres et la barbarie régneront pour longtemps sur l'univers. *The Galacticon* s'étend sur toute la galaxie (galaxie par ailleurs superbement générée en fractales). Heureusement, à l'instar des héros de *Star Trek*, le joueur n'explorera qu'une infime partie des milliards de mondes existants. Votre quête se décompose en épisodes se déroulant chacun à l'intérieur d'un système solaire. Une fois que le joueur a triomphé du challenge qui l'attendait, il a le choix entre trois voies interstellaires, le but étant de s'approcher progressivement de l'Etoile du Trône. Mais le chemin en apparence le plus court n'est pas forcément le



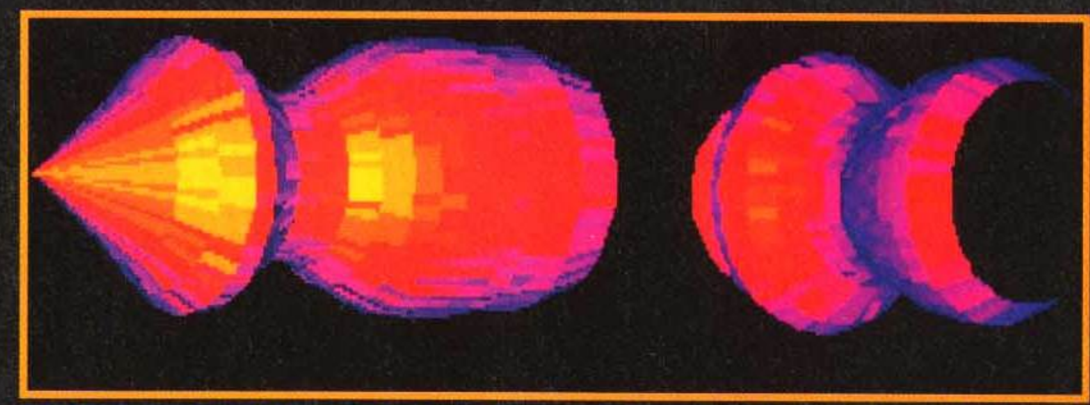
Au fil de l'aventure, vous serez amené à explorer de nombreuses planètes, superbement représentées à l'écran à l'aide de techniques 3D particulièrement soignées.

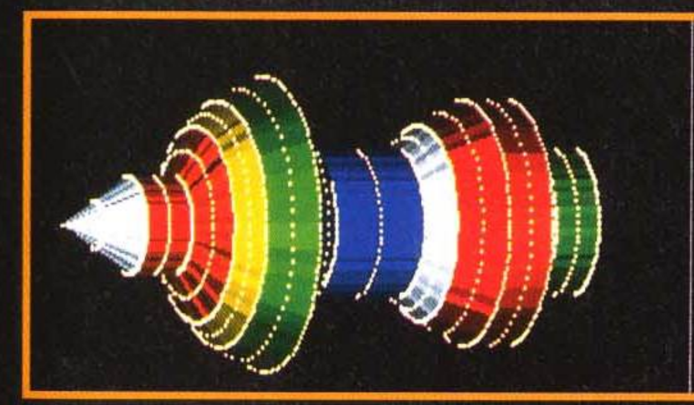
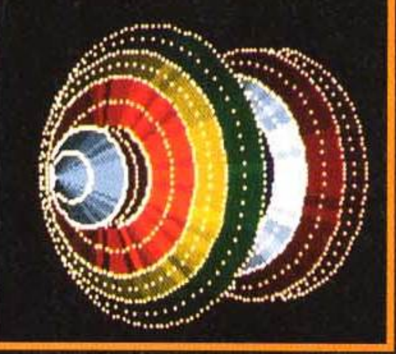


Dans The Galacticon, chaque personnage que vous rencontrez dispose d'un visage qui lui est propre. Etonnant !


La carte de la galaxie est entièrement générée en fractales en début de partie.

réalisation de *The Galacticon* qui a retenu notre attention. Mike, déjà célèbre pour le réalisme de sa 3D, innove dans de nombreux domaines. Ce qui étonne tout d'abord, c'est la complexité des objets. Pour certains d'entre eux, le nombres de faces se chiffre en centaines. Il faut dire que, comme le signale Mike, le *PC* est une machine particulièrement bien adaptée la mise au point de flammes entièrement gérées en polygones. Les premiers essais que nous avons pu voir étaient impressionnants (les tuyères d'un vaisseau qui, tels des dragons mécaniques, vomissent un déluge de feu) mais encore trop gourmands en temps machine pour envisager de les inclure dans le jeu. Il faut préciser qu'un seul de ces réacteurs était constitué de soixante faces 3D... Difficile alors, même pour un *PC* puissant, d'animer avec fluidité une dizaine de vaisseaux quadrimoteurs lancés à plein régime.
L'une des autres surprises de *The Galacticon* vient des extra-terrestres. En effet, Mike et son équipe ont conçu un « synthétiseur » de visage qui, à partir d'une dizaine de valeurs aléatoires, va créer un meilleur...L'action de *The Galacticon*, entièrement en 3D, s'annonce particulièrement variée. Mike nous promet, outre les « classiques » séquences de combats spatiaux, des courses-poursuites dans des champs d'astéroïdes ou des poubelles interstellaires, l'abordage de vaisseaux adverses durant lesquels le joueur sera confronté avec des chevaliers en armure, le survol de mondes inexplorés et des séquences d'accostage dans d'immenses croiseurs ou stations spatiales. N'oublions pas non plus la possibilité de rencontrer certains extra-terrestres qui, en échange d'objets, vous aideront à accomplir votre mission.
On le voit, *The Galacticon* est un jeu aux proportions « epic ». D'ailleurs, ce n'est certainement pas un hasard si la musique, longue et fort bien faite, reprend le fameux thème composé par Holst en hommage à la planète Mars.
Si l'idée de départ est alléchante, c'est surtout la

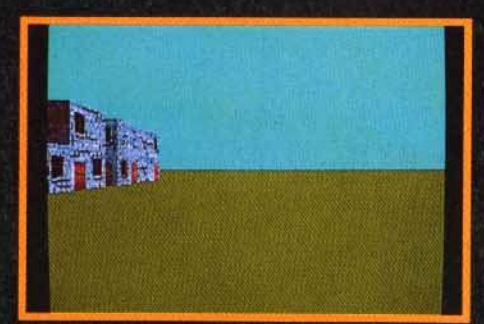

Cela fait des années que Mike effectue des recherches en matière de 3D. Ici, il a modélisé le feu des réacteurs sous la forme d'un objet qui bouge et ondule comme une flamme.

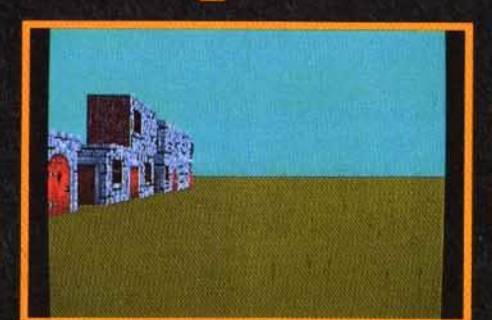


Certains objets, comme les stations spatiales ou les croiseurs interstellaires comportent plusieurs centaines de facettes en 3D, chacune avec son propre niveau d'éclairage.

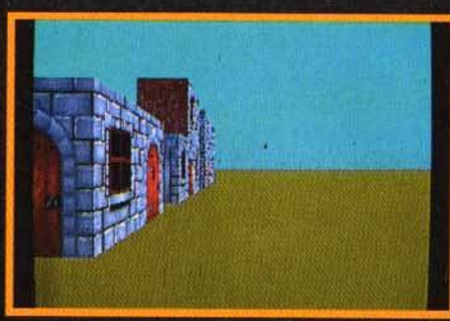

Préparez-vous à faire de bien étranges rencontres.

à la 3D, alors que la structure des écrans du *ST* et de l'*amiga* favorise plutôt l'utilisation de sprites et de blocs.
L'un des aspect de sa 3D sur lequel il insiste tout particulièrement est la gestion des jeux d'ombre et de lumière. Chaque facette est coloriée en fonction de son orientation par rapport à la principale source de lumière (en l'occurrence, votre vaisseau). Cette technique, déjà utilisée dans *Whirligig*, renforce encore l'illusion d'un monde en 3 dimensions. Une réussite !
Actuellement, Mike travaille sur


Votre vaisseau est équipé d'un système de pilotage semi-intelligent qui vous permet de manoeuvrer avec précision.







# LORDS OF MIDNIGHT

**Mike a décidé de réaliser une version PC de Lords of Midnight, son tout premier hit sur micros 8-bits. Mais, je vous rassure tout de suite, le look du jeu a bien changé.**

visage à chaque fois différent. Evidemment, le visage et le casque de la créature sont eux aussi finement ombrés... Aussi complexes qu'ils soient, les calculs sont extrêmement rapides. Sur un *286*, la génération complète d'un visage prend moins de 2 secondes ! Et sur un *486*, elle est quasiment instantanée...

### *Un visage différent pour chaque extra-terrestre.*

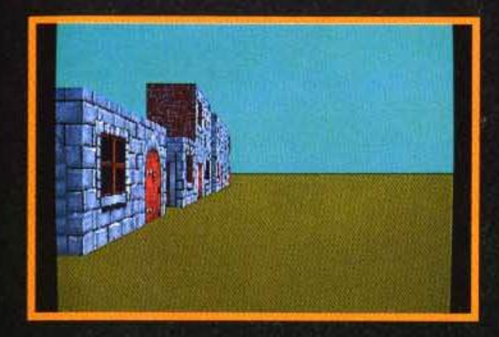
Outre ces différentes techniques, Mike a aussi mis au point des algorithmes de projection de graphismes bitmap sur des objets 3D. Cela lui permet notamment d'obtenir des planètes et des satellites particulièrement réalistes. Le résultat est similaire à *Wing* ou encore *Strike Commander* avec, en plus, les jeux de lumières et les zooms/rotations en temps réel de chaque objet. Lors des combats en orbite, on peut plonger en piqué vers le sol, qui grossit à toute vitesse, ou encore foncer vers l'horizon au-dessus d'immenses déserts ou de forêts. Le rendu rappelle fortement *G-Loc*, jeu qui il y a quelques mois remporta un immense succès dans les salles d'arcade.
Quelles que soient la beauté ou la complexité des graphismes, il est certain que la jouabilité est pour ce type de jeu une préoccupation majeure. Les combats dans l'espace étant particulièrement rapides et le champ de bataille virtuellement infini, Mike a mis au point un système de visée « intelligent » qui aidera le joueur à régler les affrontements. La vue adoptée sera suggestive et correspondra à la direction dans laquelle regarde le pilote plutôt qu'à celle dans laquelle il va. Le graphisme du cockpit pourra tourner sur 360° horizontalement et s'incliner sur 45° verticalement, le tout étant animé de manière souple. Le vaisseau se dirigera au joystick tandis que le viseur intelligent permettra de passer instantanément d'une cible potentielle à une autre. Enfin, afin de renforcer l'aspect cinématographique du jeu, l'ordinateur choisira toujours lors des attaques ennemies la vue la plus pratique ou la plus spectaculaire. Serait-ce le premier metteur en scène informatique ?

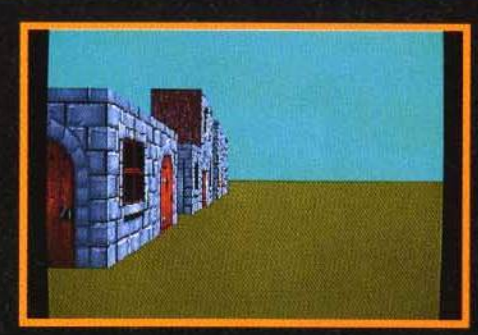
Quoi qu'il en soit, Mike et son équipe travaillent énormément sur l'ergonomie de la partie afin que *The Galacticon* soit accessible à ceux qui n'ont ni six mains ni trois cerveaux... Mike nous a également montré le résultat de ses recherches en matière d'intelligence artificielle. Pour simuler les tactiques adverses, il a créé des algorithmes qui permettent des vols en formations cohérentes. Ainsi, les pilotes Rexxons seront capables de voler en escadrille (un peu à la manière d'un vol d'oiseaux), mais aussi de se séparer pour mieux vous surprendre ! Il y a encore plus fort : vous pourrez, vous aussi, vous adjoindre les services d'extra-terrestres amicaux, qui viendront vous soutenir intelligemment lors de certaines échauffourées.
*The Galacticon* est assurément un projet de grande envergure, qui pourrait bien déloger *Wing Commander* ou *Epic* du podium en matière d'odyssée spatiale. Cependant, l'équipe de Mike Singleton a encore



# ASHES OF EMPIRE

**Ashes of Empire met en scène une nation guerrière sur le déclin et qui menace d'emporter avec elle le reste du monde en utilisant l'arme nucléaire. Votre rôle : envahir l'Empire avant qu'il ne soit trop tard. Le jeu vous met aux commandes d'une véritable armée qu'il vous faudra guider sur terre, en mer et dans les airs contre un ennemi qui n'a plus rien à perdre ! Plus de 11 000 personnages, 10 000 véhicules, 8 000 bâtiments à visiter...**







plusieurs mois de travail devant elle avant de pouvoir commercialiser le produit. Le jeu sortira d'abord sur *PC* (un *386* étant recommandé), aux alentours d'octobre. Une version *Amiga* est envisagée, de même qu'une version *ST*. Enfin, le jeu sera également développé pour la *Megadrive* (pour Noël).
Le second jeu que Mike nous a montré s'intitule *Ashes of Empire*. Il s'agit d'un immense wargame qui allie action et stratégie, à la manière de *Midwinter*. Le scénario est assez simple : vous incarnez un colonel, homme de terrain et agent des services secrets, et vous devez envahir un immense continent, « l'Empire ». Cet empire est une nation en voie de désintégration. Son économie, dont l'unique industrie est celle de l'armement, est dans un état catastrophique et sa population d'esclaves meurt de faim. Il représente de plus une réelle menace : il empoisonne l'environnement par des tonnes de déchets et, surtout, il est prêt à user de l'arme nucléaire.
Afin d'éviter une catastrophe, le joueur s'infiltre dans l'Empire à la tête de ses troupes et tente de mettre à bas la dictature militaire. Bien que les auteurs s'en défendent, le jeu rappelle vraiment *Midwinter*, mais il dispose de nombreux atouts originaux. L'un des aspects les plus impressionnants est la taille du jeu, immense. Pour vous donner une petite idée, l'Empire est divisé en 42 régions peuplées par près de 11 000 personnages organisés en castes à l'intérieur de clans (dont l'emblème est généralement un animal). Chacun de ces personnages a un nom, une profession et peut être recruté en échange de denrées.
En outre, le jeu comporte 650 personnages spéciaux dotés de talents uniques ou de connaissances spécifiques. Contrairement aux autres, qui ne sont représentés que par des silhouettes, ces personnages spéciaux possèdent chacun un visage et des caractéristiques propres. Il y a en tout environ 8 000 bâtiments (de 28 types différents, de l'église au hangar) et 10 000 véhicules (jeeps, buggys, barges, sous-marins, chasseurs, etc.).
Les concepteurs de l'équipe Digital Wizardry (qui ont réalisé, entre autres, l'adaptation de *Flying Shark* sur micro) ont travaillé de manière intensive pour mettre au point ce monde. Au design du groupe se sont ajoutées les nombreuses idées et techniques éprouvées de Mike. Aussi, le look des déplacements en 3D fait



**La carte profite des techniques de fractales déjà mises au point pour Midwinter et Flames of Freedom. Du bel ouvrage !**




**Dans Ashes of Empire, les combats sont gérés en temps réel. Non content d'affronter vous-même l'adversaire, vous pouvez envoyer vos troupes à l'assaut et admirer la bataille... de loin !**




**Attaque en piquée sur une forteresse ennemie... Admirez au passage la qualité de la 3D tramée... si toutefois les intercepteurs adverses vous en laisse le temps !**

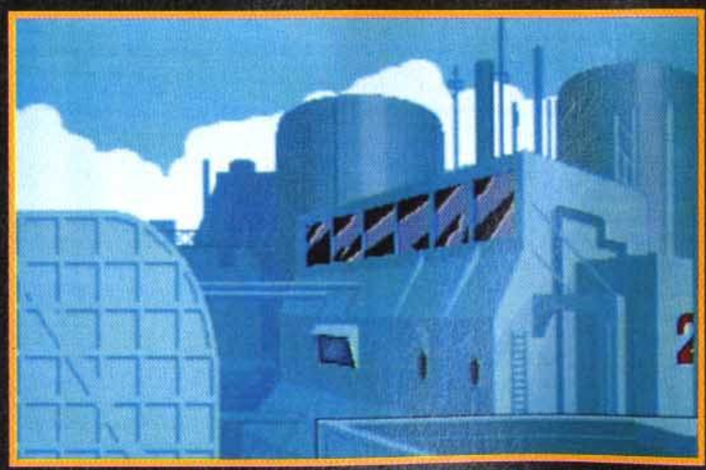
énormément penser à *Midwinter*. On retrouve les mêmes techniques de tramage et de variation de lumière sur les faces. Evidemment, l'*Amiga* est loin d'égaler le *PC* mais le jeu paraît fort jouable.
Contrairement à la plupart des autres jeux du même genre, la mer est ici très bien simulée. Les vagues, plus ou moins fortes selon votre position par rapport à la côte, vous soulèvent et vous secouent dans tous les sens. De quoi attraper le mal de mer... Vous aurez par ailleurs la possibilité de creuser des canaux à l'intérieur des terres et de vous y déplacer (entre deux immenses falaises, l'effet est saisissant !).
Une autre originalité concerne les combats. Dans *Ashes of Empire*, les combats (du moins ceux qui se déroulent à proximité de vous) se poursuivent en temps réel, avec ou sans votre participation. Lors de vos déplacements, vous pourrez apercevoir des chasseurs ennemis tournoyer comme des vautours au-dessus de vos propres unités, ou encore un duel entre deux tanks.
L'ergonomie du jeu, à base d'icônes, est très proche de celle de *Midwinter* (mais, après tout, pourquoi changer une recette qui marche ?). Les cartes, réalisées en fractales, superbes, sont bien entendu zoomables « à l'infini ». Bref, *Ashes of Empire* sera certainement l'un des programmes marquants de cette année en matière de jeux de stratégie. Il arrivera théoriquement sur *Amiga* vers la fin avril. Une version *PC* est annoncée pour un peu plus tard, de même qu'une version *ST*.
Pour finir, Mike nous a montré les premières images animées de *Lords of Midnight* sur *PC*. *Lords of Midnight* est en fait son premier jeu. Il date de l'époque où il programmait sur *Spectrum*. Jeu d'aventure et de rôle, il connut, en son temps, un grand succès. Inspiré par un brin de nostalgie, Mike a décidé de réécrire le jeu pour les machines d'aujourd'hui... Et le résultat semble être à la hauteur de l'enjeu.
Mike utilise ici tout son savoir-faire en matière de 3D, avec projection de décors bitmap ombrés. Vous l'aurez compris, tout cela ressemble énormément à l'extraordinaire *Ultima Underworld*. Pourtant, Mike m'a affirmé ne pas connaître le jeu d'Origin. Ce qui prouve, une fois de plus, que les grands esprits se rencontrent...
On ne sait pas encore ce que donnera la partie wargame du jeu, qui faisait toute son originalité il y a quelques années. Connaissant Mike, il est probable que cet aspect aussi sera amélioré.
*Lords of Midnight PC* n'est pas prévu avant début 93, ce qui nous laisse amplement le temps de voir mûrir le projet. Soyez certains que nous vous en reparlerons dans quelques mois.
Dogue de Mauve



**Les auteurs ont également soigné l'ergonomie du jeu. Lors de vos déplacements dans les villes et les villages, par exemple, un simple clic sur l'icône voulue vous permettra de choisir le bâtiment que vous désirez explorer.**



**La quasi-totalité de l'industrie de l'Empire est consacrée à l'armement, ce qui lui confère un potentiel militaire énorme. Mais si vous parvenez à prendre possession des lieux, les hommes et l'équipement de l'adversaire viendront grossir vos rangs.**



**Si l'essentiel du jeu se déroule en 3D, les graphismes bitmap apporte à Ashes of Empire une touche plus « artistique ».**

# Liquid Kid, l'eau et le feu !

**Liquid Kid** ***est un futur nouveau soft Ocean, qui devrait ravir tous les adeptes des jeux de plates-formes fantaisistes, rapides et colorés.***



Sur Amiga, Liquid Kid vous propose des décors très détaillés. Les monstres de fin de niveau sont aussi variés que comiques. Ici, un lapin sauteur !



Voici la carte du monde qu'il faudra explorer. Pour lutter contre le démon du feu, Hipopo va bien sûr se servir de l'eau. La maniabilité de ce jeu d'action/plates-formes facilite beaucoup l'exploration du vaste et complexe terrain de jeu.

Ci-dessus, Hipopo, le héros moustachu, vient de larguer une bombe. Cette arme est en fait une poche d'eau qui va paralyser l'adversaire pour quelques secondes.

Deux bombes seront nécessaires pour bloquer ces ennemis aux lance-pierres...




Le terrain de jeu de Liquid Kid offre quelques passages particulièrement difficiles. Pour ces deux tourniquets, il faudra orienter le saut avec précision.

Vous incarnez un petit hipopotame pour le moins étrange et azimuté (croisement d'un poussin rondouillard et d'un bubble gum jaune fluo). Notre héros au doux patronyme de Hipopo était paisiblement endormi quand son village fut attaqué par un démon de feu, lequel kidnappe les villageois et sa dulcinée, fichtre, diantre, la situation se corse ! Son sang ne faisant qu'un tour, il se lance à la poursuite des sbires du démon.

A première vue, le maniement du sus-dit personnage est d'une grande facilité, il court, saute, tournicote et crapahute en tous sens avec une dextérité digne d'un danseur du Bolchoï.

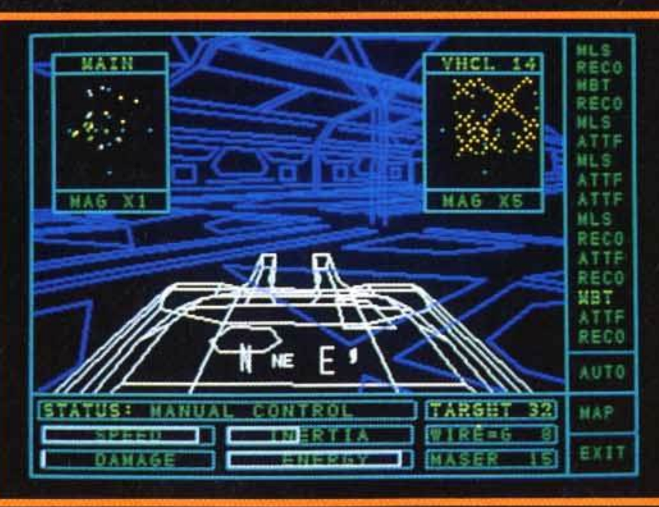
Que serait le jeu de plates-formes sans sa cohorte de créatures malfaisantes, je vous le demande ? Comme de bien entendu, ils ont toutes les apparences de la plante tueuse inflammable, aux ersazts de marsupilami noirs sans queue et carnivores. Il y a de quoi devenir fou ! Hipopo ne dispose à ce jour que de bombes à eau pour tuer ses ennemis. Sept niveaux de folie sont prévus, avec une difficulté croissante, entendez par là plus de monstres et de pièges incidieux. A chaque fin de niveau, un des sept suppôt du démon, pas franchement rigolards malgré leur look de mutants échappés de la ville des toons, vous attend de pied ferme.

Le scrolling de type bi-directionnel est sans surprise, l'animation fluide, les graphismes psychédéliques à souhait. Les décors tendances Pop Art sont franchement hallucinants, véritables feux d'artifice de couleurs vives. Un fourmillement de détails rend le tout fort attrayant. A noter la variété de la bande-son, qui donne une réelle dimension ludique.

Rapidité, ruse et chance ont l'air d'être indispensables pour sauvegarder l'existence d'Hipopo et délivrer ses amis. *Liquid Kid* semble être bien parti pour se faire de nombreux supporters. Une adaptation de jeu d'arcade réussie... en attendant de voir la version finale. Amédée Nèfles




Air Support (Psygnosis) utilise une technique de 3D fractale qui confère au paysage un aspect particulièrement réaliste.

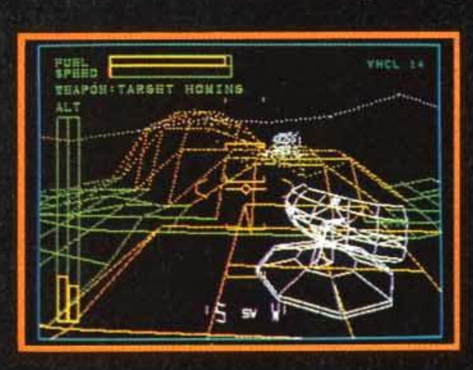



Les concepteurs de ce jeu ont choisi d'utiliser une 3D « fil de fer » alors que la mode est aux polygones faces pleines.

# Psygnosis :
## des nouveautés dans l'air !

***Air Support est le prochain grand jeu d'action stratégique de Psygnosis sur Amiga. Psygnosis annonce également la conversion de ses récents succès et quelques projets « grandioses ». Dogue de Mauve, notre spécialiste des missions délicates, s'est rendu directement chez l'éditeur anglais pour en savoir plus...***

Imaginez un avenir où le potentiel militaire de chaque nation serait devenu tel que chacune d'entre elles possèderait de quoi faire sauter vingt fois la planète. Un futur où tous les combats seraient menés par ordinateurs interposés, à travers une réalité virtuelle aux dimensions mondiales... Bienvenue dans l'académie militaire de Air Support. C'est ici que sera sélectionnée l'élite de l'élite, les plus grands chefs militaire de tout le continent. Et votre but est d'en faire partie ! Malheureusement, seuls dix des mille officiers admis ressortiront promus au grade de commandeur.




Les formes sont à la fois réalistes et complexes. Malgré cela, l'animation reste très fluide, élément indispensable au plaisir de jeu. Les joueurs habitués aux jeux en 3D surfaces pleines apprécieront-ils Air Support ?




Les cartes, obtenues par la 3D fractale nommée « Frac-scape », sont superbes. Certes, l'affichage du dessin est lent mais il n'entrave pas le jeu puisqu'il vous est possible de continuer la partie alors que le dessin n'est pas achevé.

*Air Support* est un logiciel qui voit grand. Terrain vaste, gestion pointue des ressources et de l'équipement, routines d'intelligence articielle développées. Si ces éléments font la base de tout wargame digne de ce nom, il faut savoir que *Air Support* possède certaines caractéristiques qui lui sont propres.

Au niveau graphique, par exemple, la technique de « Frac-Scape » utilise une 3D fractale qui confère au paysage un aspect particulièrement réaliste. Les cartes obtenues sont superbes, au prix d'une certaine lenteur d'affichage, ce qui n'entrave cependant pas le jeu puisqu'il vous est possible de continuer la partie alors que le dessin n'est pas achevé. Lors des déplacements (à bord d'un tank, d'un chasseur ou de votre vaisseau amiral), la vision passe en mode vectoriel, le paysage, vos adversaires et tout les instruments étant représentés sous formes de vecteurs lumineux.

On pourrait s'étonner que les concepteurs du jeu aient choisi d'utiliser une 3D « fil-de-fer » alors que la mode est aux polygones remplis. Toutefois, cela leur permet de mettre en scène des formes à la fois réalistes et complexes en conservant à l'animation toute la fluidité nécessaire au plaisir du jeu. De plus, il s'agit là, en accord avec le scénario, de la représentation habituelle des simulations par ordinateur (les conflits étant ici arbitrés par les machines). Enfin, une option super 3D a été intégrée, qui permet - moyennant le port de lunettes bicolores - de profiter d'un effet de relief encore plus étonnant. J'avoue que les fameuses lunettes ne m'ont pas paru apporter grand-chose mais les fans de *La Créature du lac noir* seront certainement aux anges... En ce qui concerne la progression, le jeu se divise en deux phases. Tout d'abord, vous devrez prouver votre valeur en temps que soldat, pilote et stratège et gagner vos galons de commandeur au

fil de 20 missions de difficulté croissante. Ensuite seulement, vous entrerez en seconde phase : la guerre totale ! Et, même s'il ne s'agit que d'une simulation, votre adversaire ne vous fera pas de cadeau.
*Air Support* mettra à votre disposition une assez grande variété de véhicules au sol et dans les airs. Lors de la partie,

## *Air Support vous permet de diriger jusqu'à 16 unités*

il sera possible de diriger simultanément jusqu'à 16 unités, en sus de votre vaisseau amiral. Le jeu opère donc à plusieurs niveaux.
Ce que j'ai vu de *Air-Support* m'a semblé convaincant. Actuellement, le jeu est assez complexe et difficile à prendre en main mais l'ergonomie est bonne (un système de mot de passe a été prévu pour pouvoir accéder à chaque mission).
*Air Support* (prévu pour mai sur *Amiga*) plaira sûrement aux amateurs de stratégie et à tous ceux qui ont aimé *Midwinter* ou *Armour Geddon*.
Profitons-en pour signaler l'arrivée de ce wargame sur *PC*. L'adaptation que j'ai pu voir était d'excellente qualité. Cette version *PC* d'*Armour Geddon* devrait paraître à la fin du mois d'avril, en même temps qu'un certain « *Armour Geddon II* » (titre provisoire) qui arrivera, lui, sur *Amiga* avec, au programme, une flopée de nouvelles idées.
Autre conversion d'un Hit sur *Amiga*, mais sur *ST*, cette fois, *Leander*. Parti avec un a priori négatif, j'avoue avoir été étonné par la bonne qualité de cette adaptation. Les programmeurs de W.J.S. (déjà auteurs d'*Ork* dont nous vous parlons en rubrique Hits) ont su tirer le meilleur parti du *ST*. Les graphismes sont moins colorés et l'animation plus lente – quoique très honorable – mais la jouabilité, qui faisait l'essentiel de *Leander*, a été conservée. La bande sonore est très soignée (avec du soundtrack, c'est-à-dire une musique à base d'instruments digitalisés) mais les auteurs ne savent pas encore si elle vous accompagnera durant toute la partie. Si l'effet de parallaxe a disparu, le scrolling plein écran est relativement fluide. Enfin, le tableau d'entrée des high scores est absolument identique à celui de l'*Amiga*.
*Leander* sur *ST* est donc une conversion de qualité, ce qui est (malheureusement) assez rare pour être signalé. Le jeu devrait être disponible pour « incessamment-sous-peu » et ravira à coup sûr les Ataristes friands de jeux d'arcade.
Deux grands jeux sont actuellement mis au point dans les laboratoires secrets (et bien gardés !) de l'éditeur. Le premier se nomme *Tomato* et il met en scène... des tomates ! C'est un jeu assez délirant dans lequel vous devez faire passer des tomates d'une plate-forme à une autre à l'aide de divers accessoires (trampoline, balançoire...). En tout cas, le concept est assez original. *Tomato* sera-t-il le nouveau *Lemmings* ? Pas sûr, car un serieux concurrent est déjà sur les rangs. Il s'agit de *Lemmings 2* (à ne pas confondre avec *Oh No More Lemmings*, testé dans le précédent numéro). Dans ce nouveau jeu, les lemmings prendront de l'ampleur. Plus gros, les sprites seront encore plus rigolos et disposeront d'une panoplie de mouvements toujours plus étoffée. Certains soufflent même qu'il pourrait y avoir des lemmings volant... Une théorie que nous ne manquerons pas de vérifier avant la sortie du jeu, prévue pour la fin de l'année.

Dogue de Mauve

## *Une version ST pour Leander qui vaut celle sur Amiga*



**Lors d'une partie d'Air Support, il sera possible de diriger simultanément jusqu'à 16 unités, en sus de votre vaisseau amiral. Ce qui signifie que le jeu opère à plusieurs niveaux. Il est complexe mais conserve une bonne ergonomie.**



**Armour Geddon va bientôt sortir sur PC. Pas de changements, le jeu est toujours aussi vaste et sera forcément plus rapide.**


**Pour l'adaptation de Leander sur ST, les programmeurs de W.J.S. (auteurs de Ork) ont su tirer le meilleur parti du ST. Evidemment les graphismes sont moins colorés et l'animation est plus lente que celle de la version Amiga.**



**Parmi les éléments d'Armour Geddon, on retrouve une multitude de véhicules tels que les avions de chasse, les chars, etc.**

***Enfin un bon jeu d'arcade sur* PC *! Et pas des moindres : les programmeurs de* Rampart *ont eu l'excellente idée de combiner intelligemment action pure et stratégie. Ce mélange détonant va mettre le feu aux poudres de votre* PC.**



Ces bateaux sillonnent les eaux calmes de la baie. Une bordée de tir va déclencher les hostilités.

# Rampart : un siège pour trois

Ah ! tout de même ! On a failli attendre ! Electronic Arts comble la plus grosse lacune dans la logithèque du *PC* avec la sortie prochaine de *Rampart*, la première véritable adaptation d'arcade (digne de ce nom) sur cette machine. Ce grand classique d'Atari Games met en scène un combat médiéval où il s'agit de défendre votre territoire et de conquérir ceux de vos adversaires. Comme dans tout bon jeu d'arcade, le mode multi-joueurs est automatiquement proposé en début de partie. Trois joueurs peuvent participer simultanément à l'hécatombe. Perché sur le plus haut donjon de votre château, vous apercevez les limites de votre territoire, mais également les positions de vos ennemis qui reluquent, avec indécence, votre domaine. Certains d'entre eux s'abritent derrière les murs de leurs forts tandis que d'autres sillonnent les eaux calmes de la baie voisine en attendant, tels des vautours, le déclenchement des hostilités. La partie démarre invariablement par le choix de votre territoire et du niveau de difficulté. Vous avez ensuite quelques secondes pour placer, à l'intérieur des murs de votre château, deux ou trois canons. La séquence de combat qui suit est courte, intense et stressante. Il faut réagir vite ! Dès que votre viseur (qui n'est autre que le curseur de la souris) apparaît, il faut tirer sur des cibles mobiles (les bateaux) ou fixes (les châteaux). Les projectiles fusent en décrivant de longues courbes avant de retomber sur leurs cibles en provoquant d'énormes d'gâts et mêmes des incendies. Les plus dangereux sont évidemment les voiliers qui tirent et bougent sans cesse. Certains changent souvent de direction ce qui accroît la difficulté du jeu. Comment l'ennemi se comporte-t-il ? Votre (vos) adversaire(s) vous tire(nt) dessus à boulets rouges ! Pendant ce temps (environ trente secondes), vous devez également actionner vos canons, ce qui demande une certaine dextérité quand vous avez plusieurs adversaires à contrer. Le but du jeu : détruire le château ou éventuellement la flotille adverse. Un château, ça ne se détruit pas en quelques coups de canons. Il faudrait plusieurs tours de combat pour obtenir ce résultat. Mais, et c'est là le hic, ces séquences sont entrecoupées de phases dites de réparation au cours desquelles le joueur dispose d'un temps limité (une quarantaine de secondes au premier niveau) pour réparer son château. Vous avez tout intérêt à réparer rapidement vos murs, car le temps ainsi gagné permet d'agrandir votre château et d'y mettre des canons supplémentaires. Celui qui n'a pas réparé son château à temps (ou n'a plus grand-chose à réparer vu l'étendue des dégâts) perd la partie. Gérable à la souris, au clavier ou au joystick, on peut dire que *Rampart* est une sorte de shoot'em up « intelligent ». La version *PC* que nous possédons est tout à fait étonnante. Bonne animation, belles couleurs, on dirait presque la version arcade ! Sortie prévue en mars (label Electronic Arts).

Man-X




Pendant l'accalmie, vous devez réparer le plus vite possible votre château à l'aide de tuiles de différentes formes. Plus le joueur est rapide, plus il a de temps pour étendre son territoire en créant de nouveaux remparts.




Selon l'importance du territoire acquis et le nombre d'ennemis détruits pendant le précédent combat, le programme vous octroie un nombre supplémentaire de canons ! De quoi faire réfléchir les plus téméraires.




Jeu d'arcade par excellence, Rampart passionnera les amateurs de stratégie, surtout ceux qui apprécient les blitzkriegs. Pour ceux qui aiment l'action pure, rassurez-vous, il y a de quoi vous satisfaire largement.

# Jaguar XJ220 : rapide !

*Le Paris-Dakar ? Trop salissant ma chère ! Core Design lance une nouvelle sorte de courses...*




Vous pouvez faire le tour du monde à bord d'une Jaguar, d'une Porsche, d'une Lamborghini ou d'une Ferrari ? *Jaguar XJ 220* met à votre portée tous ces véhicules de rêve pour le prix d'un simple logiciel !

***Finis les voitures de série trafiquées et les 4X4 boueux s'enfonçant dans les sables du désert. Ici, on visite les pays les plus chics du monde à bord des plus beaux fleurons de l'automobile !***




Le décor défile à une vitesse stupéfiante et il est souvent difficile de rester en piste... D'autant qu'aux virages du circuit viennent s'ajouter les divers obstacles qui jonchent la route et les écarts de vos concurrents, prêts à tout pour remporter la course !

Après le succès remporté par *Heimdall* et ses sympathiques vikings, Core Design délaisse le fracas des armes archaïques et la lenteur des voyages maritimes primitifs pour se tourner vers des technologies nettement plus évoluées... En effet, c'est aux commandes de véritables petits bijoux mécaniques – dépassant plusieurs centaines de kilomètres à l'heure – que vous pourrez bientôt disputer des courses effrénées contre l'ordinateur ou un de vos copains !
Jaguar, Ferrari, Porsche, Lamborghini, des bolides capables de performances stupéfiantes et dont on apprécie les qualités esthétiques... mais, surtout, des noms qui font rêver ! Tout comme les destinations que vous proposera le programme : la course se déroulera à travers une douzaine de pays, divisés chaque fois en six étapes, et vous fera découvrir les USA, la Russie, la Chine, l'Inde, le Japon, la Suisse, ou bien encore l'Angleterre.
Bien entendu, chaque pays traversé offrira un type de terrain et des conditons climatiques différentes : pluie, vent, neige, brouillard, feuilles mortes, tempête de sable, chutes de pierres, tunnels, pentes vertigineuses, routes étroites serpentant à flanc de falaise, sentiers inondés... Les participants de ce rallye snobinard finiront sans doute par regretter de ne pas s'être plutôt inscrits pour le Paris-Dakar ! D'autant que la route défile à une vitesse jusqu'à présent inégalée sur micro, ce qui augmente considérablement le niveau de difficulté... En effet, vous avez à peine le temps d'apercevoir le virage qui vient que vous vous retrouvez déjà planté dans le décor, trois virages plus loin ! Même si on ne peut que saluer l'étonnante performance technique, on est en droit de se demander si cet exploit ne pourrait pas poser quelques problèmes de jouabilité dans la version finale (nous n'avons pu voir qu'une pré-version dans laquelle la jouabilité n'était pas encore réglée). Quoi qu'il en soit, pour bénéficier de ces impressionantes pointes de vitesse, il vous faudra garnir vos *Amiga* et *ST* d'un méga de mémoire. Autre investissement envisageable : l'achat d'un cable « Link » qui permettra de connecter deux machines.

Marc Lacombe




Arbres, panneaux publicitaires, cactus, rochers, pylônes... les obstacles sur lesquels aller s'écraser joyeusement ne manquent pas ! Ici, la ballade se termine sur une colonne de pierre... Dur à avaler, surtout quant on connaît le prix de ce genre de voitures !




# Legacy of the Necromancer

**_Développé par les créateurs de la série Eye of The Beholder, Legacy of the Necromancer sera sans aucun doute l'un des meilleurs jeux de rôle de l'année. Disponible cet été sur PC!_**

Depuis quelques mois, le public achète, les yeux fermés, tous les petits cousins de *Dungeon Master*. Comme ça se comprend! Quand on voit la qualité de logiciels tels que *Eye of the Beholder, Black Crypt ou Captive,* il est vraiment être difficile de résister. Ces softs sont parmi les plus prenants, l'excellent système de jeu dont il disposent donne au joueur la possibilité d'agir directement sur l'environnement ludique. Un tel degré d'interactivité ne se rencontre que rarement. Les adeptes de ces programmes dépassent largement le cadre des amateurs de jeux de rôles. On peut donc s'attendre à ce qu'un grand nombre d'éditeurs développent leur propre soft de jeu de rôles. Le titre que nous vous présentons sort sous le label Virgin. Un logiciel du type *Dungeon Master* mérite toujours une certaine attention, surtout quand on apprend qu'il est développé par Westwood Associates, les programmeurs de la série *Eye of the Beholder!* Une fois de plus, on va faire appel à vous pour sauver le monde du chaos. Le scénario de *Legacy of the Necromancer* apparaît comme des plus classiques. Il y a près de deux cents ans, un nécromancien belliqueux appelle une ère de ténèbres et de froid qui devrait mettre fin à l'humanité, ceci pour punir la folle témérité des hommes (ils avaient eu la mauvaise idée d'essayer de le tuer). Heureusement, le sort voulut que sa malédiction se retourne contre lui. Depuis ces temps oubliés, un dangereux magicien aux pouvoirs « démesurés » est emprisonné dans votre village. Sa geôle est un temple de glace situé à l'intérieur d'un dongeon. La situation devient périlleuse quand on apprend que le sus-dit ignoble personnage est en train de se libérer, la glace redevenant eau sous l'effet de la chaleur géothermique et autres billevesées du même ordre. Il a bien évidemment l'intention de nuire une nouvelle fois, invoquant tout un tas de gentils compagnons (morts-vivants, créatures du chaos, champignons géants, etc.) et mettant en place un grand nombre de pièges soumois, damned! Il vous faut réagir au plus vite : désigne par les anciens du village, vous devez partir en quête du mal et le détruire. Pour résumer, vous

Legacy of the Necromancer propose des graphismes d'excellente qualité. Regardez, qu'il s'agisse du héros en premier plan ou du décor de fond, le PC donne toute la sauce. Si l'animation reste fluide, l'ambiance de la partie est garantie!





Tout au long des 13 niveaux de jeu, on retrouve dans Legacy of the Necromancer toutes les composantes classiques du jeu de rôle. Ici, la gestion de l'inventaire du personnage et bien entendu la possibilité de manier tous les objets à la souris.

êtes l'unique joyeux luron prêt à risquer sa vie pour sauver le monde de cette terrible engeance. Vous devrez alors vous enfoncer dans l'antre sous-terraine du nécromancien pour le débusquer rien que pour vous, bande de petits veinards. Vous pourrez visualiser, et c'est une nouveauté, la montée en puissance de votre personnage. Les graphismes sont à première vue somptueux et




Les deux combattants sont en place. Sur la gauche, vous remarquerez les icônes qui symbolisent l'état du héros.

et l'anéantir. Good Luck! Un grand choix de personnages et d'attributs vous sont proposés, avec les classiques caractéristiques du jeu de rôles. Vous aurez treize niveaux d'angoisse et de sueurs froides à explorer, énigmes à résoudre, combats à gagner. Il vous sera même possible d'obtenir des informations de certains humanoïdes de passage, tout ça donnent une réelle dimension à l'aventure. L'animation promet d'être excellente ainsi que la bande sonore utilisant des sons digitalisés.
En attendant la sortie de ce soft prometteur, vous pouvez contempler les photos et rêver de vos futures prouesses.

Amédée Nèfles



Dix nouvelles cartes de jeu pour Battle Isle, dont deux seulement pour le mode deux joueurs. A ne pas manquer!

# Battle Isle Data Disk

***Du nouveau et du détonant pour les fans de* Battle Isle! *Un Data disk avec de nouvelles cartes qui va certainement relancer l'intérêt pour le meilleur jeu de stratégie sur micro. En prime,* Tilt *vous dévoile la préparation de* Battle Isle II. *On salive d'avance!***



Battle Isle : un wargame ludique et « visuel ».

*Battle Isle* est remis en vedette dans notre rubrique Hit avec la sortie de sa version *PC*. Rappelons aux non-initiés que ce logiciel est un superbe wargame. Mais attention! quand on parle de wargame, la majorité de nos lecteurs pensent tout de suite à un jeu rébarbatif et inintéressant. Avec *Battle Isle*, les programmeurs de Blue Byte ont prouvé qu'un wargame pouvait être encore plus prenant qu'un bon *Populous* ou un grand jeu d'aventure. Un bémol à mon enthousiasme débordant : *Battle Isle* n'est réellement intéressant qu'en mode deux joueurs (intelligents de préférence). Alors, la bonne nouvelle pour ceux qui adorent ce jeu (et pour ceux qui veulent le découvrir), c'est la sortie prochaine d'un Data disk qui contient dix nouvelles cartes. La mauvaise nouvelle : il n'y a que deux cartes pour le mode deux joueurs, le reste n'étant jouable qu'en solo (sniff!). Cependant, les programmeurs nous assurent que l'intelligence de l'ordinateur est plus étoffée que dans l'original. Autre bonne nouvelle, Blue Byte travaille actuellement sur *Battle Isle II!* Ce dernier s'inspirera des combats historiques qui jalonnent notre passé avec, bien entendu, le même et fabuleux système de jeu que le précédent titre. Aucune date de sortie valable pour le Data disk et pour *Battle Isle II*. Mais pas de panique, on veille au grain.

Man-X



# Fables and Fiends

**Décidément, tout le monde se met à faire des jeux à la Sierra. Après Lucasfilm et Delphine, au tour de Virgin.**

*La naissance d'un nouveau jeu d'aventure est toujours un événement important, suscitant bien des passions et commentaires. Le tout nouveau* Fables & Fiends *de Virgin Games, prévu pour juin, devrait déchaîner l'enthousiasme. C'est du moins ce que nous pensons au vu de sa conception.*

Quand nous avons vu les premiers écrans de jeu, nous sommes restés cois d'admiration ! Et nous avons décidé de vous faire bien vite partager cette découverte. *Fables & Fiends* est un jeu d'aventure sur *PC* (VGA couleur) des éditions Virgin Games. Conçu comme les softs Sierra, il semble les surpasser, pour le fond comme pour la forme. La beauté des graphismes est à vous couper le souffle et utilise au mieux les capacités du mode VGA. L'animation n'est pas en reste, les personnages se déplaçant, de façon très naturelle, en 3 dimensions dans les divers écrans. La multiplicité des décors grandioses et des détails des points forts de ce nouveau titre. L'ensemble est entièrement géré à la souris, ceci pour privilégier et préserver la convivialité du jeu. Le scénario a l'air des plus classique. Vous incarnez un jeune aventurier parti à la découverte d'un pays fantasmagorique, recélant bien des surprises, la magie étant des féeriques est sans conteste un quatre éléments (l'eau, la terre, l'air et le feu). Il vous faudra découvrir un grand nombre d'objets et d'artéfacts qui vous aideront dans votre progression et vous permettront de résoudre bien des mystères. Je vous en dirai plus dans notre prochain numéro. *Fables & Fiends* devrait être disponible en juin 92.




**Vous incarnez un jeune aventurier parti à la découverte d'un pays fantasmagorique, recélant plein de surprises.**




**Précédement nommé Kyrandia, Fables and Fiends nous propose des graphismes dont la beauté est à couper le souffle. Le jeu utilise au mieux les capacités du mode VGA sur PC. A voir ces superbes photos d'écrans, on en bave déjà.**

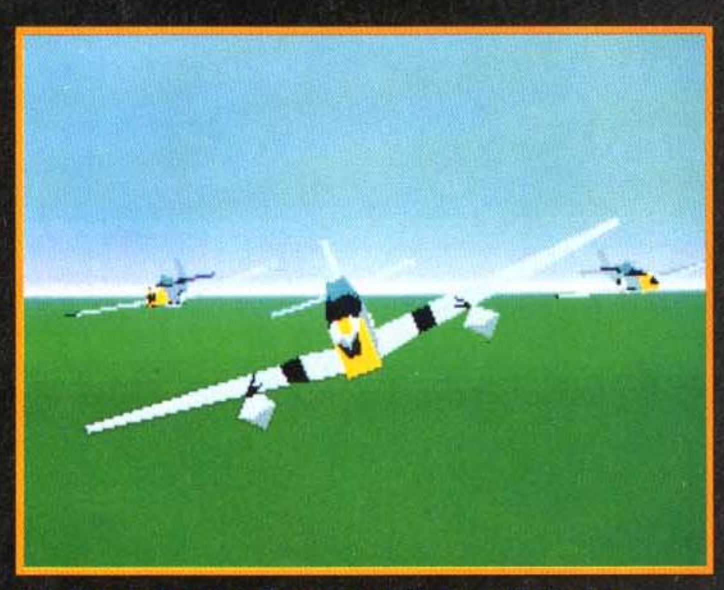
# Heroes of the 357th

***Grâce à cette nouvelle simulation d'Electronic Arts, vous allez pouvoir revivre les plus glorieux instants de la chasse aérienne américaine pendant la deuxième guerre mondiale. Simulation à la fois ludique et réaliste,* Heroes of the 357th *risque de plaire aussi bien aux néophytes qu'aux joueurs confirmés.***

**Pendant la seconde Guerre Mondiale, l'armée américaine perdit plus de pilotes et d'avions pendant les séances d'entraînement qu'au cours des combats contre la Luftwaffe. C'était le prix à payer pour former de nouveaux pilotes expérimentés et arracher finalement la suprématie aérienne aux forces de l'Axe, jusque là incontestable.**

Créée en 1942, la 357e débuta son programme d'entraînement à Hamilton Fields, une base aérienne située à San Pablo, près de San Francisco. Cet apprentissage fut rude et dévastateur. Sachez pour la petite histoire que, dans l'aviation, les pertes américaines en matériel et en vies humaines ont été beaucoup plus importantes pendant les entraînements qu'au combat proprement dit. Dans la 357e, huit pilotes sont morts sans avoir vu un seul avion à croix gammée. Quant aux pertes en avions (des P-39), elles furent innombrables. L'inexpérience des pilotes yankees était à l'origine de cette triste hécatombe. Mais il n'y avait pas de méthode moins drastique pour aguerrir les pilotes (les simulateurs de vol n'existaient pas encore à l'époque). Au fil des séances, les accidents se raréfièrent et à la fin de l'été 43, les pilotes et les mécaniciens avaient atteint un très haut degré d'efficacité. Les succès des pilotes américains au combat justifièrement pleinement ces séances d'entraînement. Les escadrilles furent, tout d'abord, affectées à l'escorte de bombardiers (principalement des B-24). Ce type d'actions fut déterminant dans le dénouement de la guerre, car les bombardiers, bien protégés, ont pu mener à bien leur mission : détruire les raffineries de pétrole allemandes. Conséquence : la Luftwaffe, en manque de carburant, était bien obligée de réduire le programme d'entraînement de ses pilotes. Ces jeunes allemands inexpérimentés et mal entraînés ne firent pas le poids face aux as yankees. Voilà pourquoi des escadrilles comme la 357e firent de beaux cartons dans le ciel européen. Voilà comment, à force de travail, on devient un héros de guerre. Avec *Heroes of the 357th,* le logiciel, Electronic Arts nous invite à revivre les chaudes heures de cette glorieuse escadrille. Simulation essentiellement ludique, *Heroes* dispense le joueur des traditionnelles phases de décollage et d'atterrisage. Le jeu est entièrement axé sur la réalisation des missions. Ces dernières se déroulent dans le cadre de la deuxième guerre mondiale. Votre coucou, un P-51Bs est équipé d'un moteur

**Une parure de 256 couleurs!**



**Le P-51 Bs était équipé d'un moteur Rolls Royce Merlin, très performant, aussi bien à haute qu'à basse altitude. Il était utilisé pour l'escorte de bombardier, l'interception et l'attaque au sol.**




**L'ennemi est gravement touché. Malgré tout le pilote allemand tente de garder le contrôle de l'avion. Le P-51 vient conclure son attaque.**



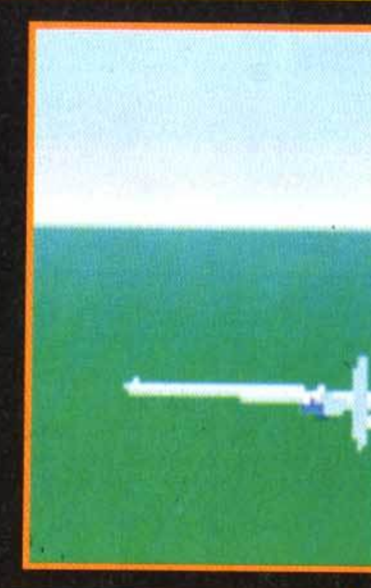

**Le joueur doit particulièrement veiller à ce que ses armes conviennent à la mission.**

**Vous verrez cette image chaque fois que vous commettrez une erreur, qu'elle soit de jugement, de pilotage ou... de manipulation, telle que sauter en parachute alors qu'il n'y a aucun danger!**



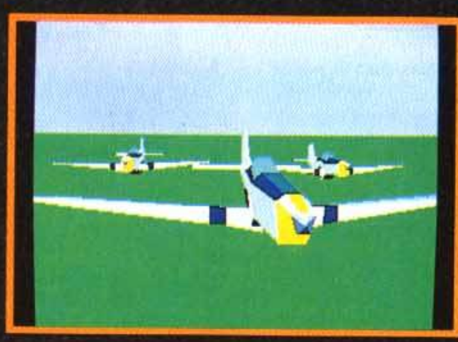

**L'attaque d'un V1 est une des missions les plus difficiles.**

Rolls Royce Merlin. Le système de jeu est assez traditionnel avec l'enrôlement dans l'escadrille, la présentation de la mission (le briefing) et l'armement du P-51 (en fonction de la mission à remplir). *Heroes* vous propose 34 missions réparties en sept catégories, c'est-à-dire l'interception, l'escorte de bombardiers, le bombardement de sites, l'attaque au sol, la mission spéciale, l'interception de V1 et l'incontournable mode « practice ». L'objectif du fighter sweep (interception) consiste à détruire rapidement les vagues d'avions ennemis. Escorté par deux autres P-51, vous devez faire preuve de bon sens tactique pour vaincre vos adversaires. L'escorte de bombardiers (bomber escort) vous transforme en protecteur : vous devez impérativement détruire tous les chasseurs qui tentent de barrer la route aux bombardiers. Le strafing run (attaque au sol) est une mission effectuée à basse altitude, avec comme objectif la destruction de sites ayant un intérêt stratégique pour l'ennemi.

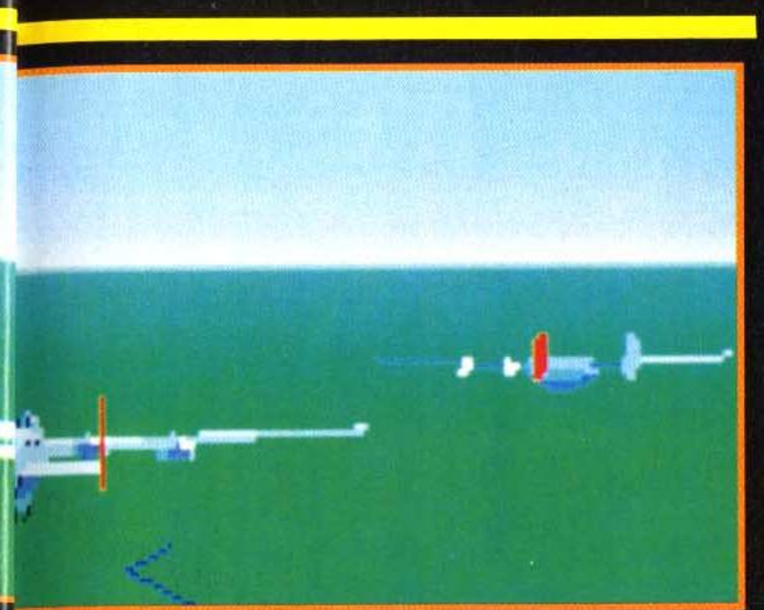




Le bombardement de sites (en piqué) est un exercice particulièrement difficile. Il faut être précis, donc s'approcher le plus possible de l'objectif, lâcher la bombe au bon moment et décrocher à temps (question de timing). La « mission spéciale » est désignée comme telle parce que vous devez obligatoirement utiliser des armes que le P-51 n'a jamais utilisé pendant cette guerre, à savoir des canons et des roquettes. Enfin, l'interception de V1 est la mission la plus difficile à entreprendre dans *Heroes*. Le V1 est un robot volant bourré de bombes, dont la vitesse pose des problèmes au P-51. Vous devez vous alléger au maximum pour le gagner de vitesse en larguant bombes et réservoirs de carburant. Evidemment, au cours de toutes ces missions, l'ennemi est partout : dans les cieux (chasseurs) et au sol (DCA).
La qualité graphique de *Heroes* est similaire à celle de *LHX Attack Chopper*, c'est-à-dire nette et très agréable. A l'instar de *Chuck*



**Vos coéquipiers vous suivront partout!**



L'avion ennemi tente de descendre le bombardier que vous escortez. Un tel acte est imprudent de sa part car il s'offre à vos attaques sans possibilités de se défendre. Le fou!




Les attaques au sol sont délicates... à cause de la DCA.

*Yeager*, c'est l'horizon qui bascule pendant un virage (et non l'avion), ce qui accentue les effets visuels. Tout a été fait pour que le joueur puisse aller à l'essentiel. Les séquences intermédiaires peuvent être court-circuitées, et le joueur sera étonné par le nombre d'options mises à sa disposition. Pour n'en citer que quelques-unes, il y a l'option « armes et carburant infinis », l'invicibilité, l'autopilote, le plan-radar, etc. Vous vous rendrez rapidement compte que piloter le P-51 de *Heroes* requiert une certaine maîtrise. Il faut toujours tenir compte du poids de l'appareil, de son niveau de carburant, etc. En outre, les performances du P-51 (nettement en dessous des jets auxquels nous sommes habitués) ne permettent pas l'exécution d'une manœuvre sans bonne préparation. Par exemple, l'appareil perd rapidement de l'altitude si vos virages sont trop serrés (vous devez en tenir compte).

Pour finir, je soulignerai les superbes effets visuels qu'on obtient en utilisant les caméras hors-cockpit de *Heroes*, un régal! Prévu pour mars/avril, *Heroes of the 357th* sera disponible sur *PC* (386 à 25 mhz au minimum pour une bonne animation) sous le label Electronic Arts. Aucune autre version n'est prévue pour l'instant.

Man-X



Deliverance est un beat-them-all « intelligent ». Au menu, des sprites haut de gamme.

# Deliverance

*La suite de Stormlord 2 était en gestation depuis plusieurs mois déjà. Après une longue phase de développement, les auteurs s'apprêtent à accoucher de leur nouveau jeu. Son nom ? Deliverance, tout simplement ! C'est un beat-them-all qui sera sans doute de grande qualité. En fait, un clone de Gods !*



Sprites : des mouvements réalistes.



Deliverance semble s'être très largement inspiré du célèbre Gods. Regardez ces graphismes, ces sprites... Puisse la jouabilité être du même tonneau !

Si Stormlord était porté sur la réflexion, c'est l'action qui est ici à l'honneur. Mais la logique sera aussi à l'ordre du jour, avec un vaste terrain de jeu à explorer, des bonus, des objets qu'il faudra utiliser pour vaincre certains tableaux.

Si le scénario de cette suite au célèbre *Stormlord* est très proche de l'histoire originale, la mise en scène est, elle, complètement différente. Le premier épisode était un jeu d'action/réflexion composé d'une suite d'épreuves et de mini casse-tête à résoudre. La nouvelle mouture s'oriente définitivement vers le beat'em all « intelligent », à la manière de *Gods*. D'ailleurs, la ressemblance entre *Deliverance* et le jeu des Bitmap Brothers est frappante! Le graphisme (magnifique), l'animation (fluide), l'attitude des adversaires, les décors, les bruitages... tout fait penser à *Gods*. Loin d'être un défaut (si ce n'est du point de vue de l'originalité) cette similitude laisse présager un excellent résultat. La pré-version que nous avons vue sur *Amiga* était très belle, avec des sprites énormes et superbement animés (en particulier les golems, que l'on peut voir courir à l'intérieur des murs). *Deliverance* comportera 4 niveaux (« Le Palace de Satan », « Le Puit des Enfers », « La forêt enchantée » et « Le Paradis ») que vous devrez explorer de fond en comble afin de libérer les charmantes fées qui y sont retenues prisonnières.
Conçu par Peter Versyvelen (programmation) et Kim Goossens (graphisme), *Deliverance* devrait être disponible sur *Amiga* et *ST* en avril chez 21st Century Entertainment. Dogue de Mauve





# LA «BLACK CRYPT» - SI VOUS AIMEZ LES SOUTERRAINS OU LES MONSTRES GROUILLENT.

La «Black Crypt™» est véritablement infestée de vingt-cinq des monstres les plus hideux et bassements rusés.

Ils vous attendent pour vous harceler dans une douzaine de souterrains communiquants qui se chevauchent sur vingt niveaux reliés entre eux.

Le ténébreux Seigneur Estoroth est le plus odieux d'entre eux. Il y a des siècles quatre gardiens aux pouvoirs surnaturels étonnants l 'avaient banni du pays. Au cours de l 'évènement, les gardiens et leurs armes avaient disparu.

Aujourd'hui, Estoroth est de retour à la recherche d' une horrible vengeance contre des gens sans défense.

Votre rôle est de mener une bande d' aventuriers intrépides pour rapporter les objets mystiques qui peuvent renouveler le pouvoir des quatre gardiens et vous donner la seule chance de sauver le monde du démon.

La «Black Crypt» est l' aventure souterraine la plus mouvementée et la mieux animée avec une perspective changeante et exceptionnellement précise.

Elle retrace un combat en temps réel contre des personnages maléfiques, avec un graphique Amiga semi-extra-lumineux en soixante quatre couleurs.

Mais vous êtes averti, vous pénétrez dans cet antre du mal à vos risques et périls. En espérant que vous soyez en pleine possession de vos moyens.

**Disponible sur Amiga.**

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre, Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

# Ishar : made in France !

***Avec* Ishar, *les petits français de Silmarils s'attaquent au domaine réservé des éditeurs anglais : le jeu de rôles façon* Donjons & Dragons *! Un soft qui satisfera tous les goûts et qui pourrait bien réussir à bouter enfin ces « cochons d'Anglais » hors de notre beau pays !***



Rencontre avec un guerrier aux intentions pacifiques... Vous pourrez l'enrôler dans votre équipe, à condition que tous les membres déjà présents l'acceptent parmi eux.

40 000 lieux, soit 16 000 vues, plus de 150 personnages, 200 000 équipes possibles... Quand Silmarils décide de mettre le paquet sur un jeu de rôles, le résultat est impressionant ! *Ishar* est la suite de *Crystal of Arborea*, du même éditeur, et en reprend à peu de choses près le système de jeu... Cette aventure sera en effet entièrement gérée à la souris, grâce à une série d'icônes, et vous mettra à la tête d'une équipe composée au maximum de cinq aventuriers. Outre l'exploration de sombres donjons, vous pourrez répondre à l'appel des grands espaces en parcourant de vastes étendues composées de plaines et de forêts parsemées de lacs. Les amateurs de contacts humains pourront goûter aux joies du commerce et faire des dizaines de rencontres. En effet, la réussite passe par la constitution d'une équipe soudée, ce qui n'est pas toujours facile. Il ne sera possible d'enrôler un petit nouveau dans l'équipe qu'après un vote démocratique des membres déja présents ! Les nostalgiques de la baston disposeront d'une panoplie d'armes impressionnante. Quant aux adeptes de la magie, les globes d'invulnérabilité, les sorts de guérison, les potions d'invisibilité, de paralysie ou d'aveuglement, les boules de feu, et... même... les appels à la résurrection, devraient largement suffire à satisfaire leur inextinguible soif de pouvoirs.
Les auteurs se sont fortement inspirés de *Advanced Donjons & Dragons*... Les superbes graphismes du jeu seraient dignes de figurer sur la couverture du célèbre *Players Handbook*, et le système de jeu reprend les grands principes mis en place par l'ancêtre des jeux de rôles : on retrouve les points de vie et d'expérience, les différentes classes (guerrier, voleur, clerc, magicien...) et caractéristiques des personnages (force, intelligence, sagesse...). Comme dans un vrai jeu de rôles, l'interaction entre les personnages jouera un rôle capital et il sera possible de parvenir au but de différentes façons, en employant la force, la ruse ou la magie, en fonction des différents talents des membres de votre équipe. *Ishar* sortira simultanément sur tous les types de machines (*Amiga*, *ST*, *PC* et *Macintosh*)...

Marc Lacombe




Malgré leur incroyable étendue (40 000 lieux), les décors sont particulièrement réussis et recréent l'ambiance des véritables jeux de rôles. On appréciera ici les impressionnants effets de brouillard qui renforcent encore l'ambiance angoissante du soft.




Les graphismes semblent sortir tout droit des pages d'illustrations des manuels de Donjons & Dragons ! La plupart des personnages (guerriers, voleurs, clercs, magciens) sont d'ailleurs issus de la grande tradition du jeu de rôles.




Minotaures, trolls, goblins, hommes-lézards, orques, dragons... Krooh ne manque pas de main-d'œuvre pour vous empêcher d'accéder à la maléfique forteresse d'Ishar ! La laideur repoussante de ces créatures ne gâte en rien la beauté des graphismes.


sont de retour pour une troisième aventure.
ous allez passer des heures devant vos ecrans pour découvrir les innombrables tableaux de PARASOL STARS.
vec votre parapluie, il faudra utiliser l'eau, le feu, les éclairs et les étoiles pour repousser les vagues d'ennemis.
aque tableau regorge d'ennemis différents et de gros monstres envoyés par leur chef diabolique; Chaostikhan.
Vous pouvez jouer seul ou à deux à travers plus d'une centaine de tableaux.
Il vous faudra etre très habile pour percer le secret de PARASOL STARS.
PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS 2
BUBBY 2980
BOBBY 506
COMMODORE 64
ATARI ST
CBM AMIGA
ocean
TAITO
OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: 47663326 · FAX: 42279573

# Fighter Duel

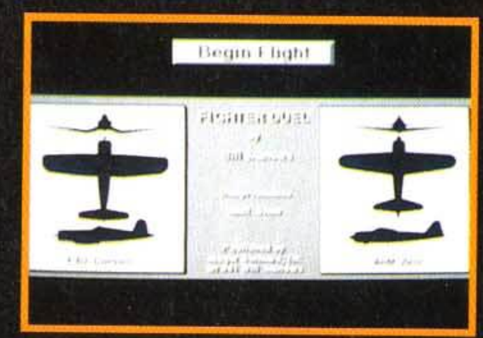


**Fighter Duel *se présente comme un simulateur de vol proche de la gamme des* Flight Simulator. *Simulation et combat sont les deux composantes de ce nouveau programme en haute résolution.***

Corsair contre Zero, tout un programme! Avec *Fithter Duel* vous allez revivre les glorieux (?) combats aériens qui déchirèrent le ciel durant la seconde guerre mondiale. A vous de choisir votre camp : américain avec le Corsair ou japonais avec le Zero! Le menu de début sert de briefing avant de prendre les commandes de l'avion. Ce qui est important, ici, c'est la sélection de votre mission. L'entraînement est un passage obligé pour appréhender les commandes de base et découvrir les ressources de votre avion. Par la suite, vous pourrez choisir le mode combat, dont l'objectif consiste à intercepter et détruire tous les avions ennemis. Les autres choix sont, dans une certaine mesure, moins importants : partie à deux avec modem, affichage de nouvelles couleurs, position de départ de l'avion (nord ou sud)... Pour avoir accès à ce menu durant la partie, un rebootage est nécessaire. Vous vous installez maintenant à bord de l'avion. Comme dans *Flight Simulator* les éléments essentiels pour un bon pilotage sont représentés en bas de l'écran : tachimètre, altimètre, compte-tours, flaps... Après avoir mis les flaps en position décollage, il faut lancer le moteur. La souris sert d'accélérateur. Dès que la vitesse atteint les 100 nœuds, vous pouvez tirer sur le manche à balai, la manette de jeu en l'occurence. Celui-ci est hyper-sensible, le moindre écart et c'est le crash. En combinant souris et joystick (en appuyant sur la touche gauche de la souris tout en maintenant la manette à droite ou à gauche), on active le compensateur, qui permet de stabiliser l'avion dans une position pré-définie. C'est une option rarement exploitée sur les simulateurs de vol, un bon point pour Jaeger Software. Une fois en l'air, vous pouvez apercevoir le porte-avions à partir duquel vous venez de décoller, en utilisant le bouton gauche de la souris : cette commande permet de faire un tour d'horizon de tout ce qui vous entoure. Si vous maintenez le cap droit devant vous, vous découvrirez, au bout de quelques minutes, une arche dressée en pleine mer, qui ressemble à s'y méprendre à l'un des nombreux décors de *Flight Simulator*. D'autres lieux sont à découvrir mais cela demande un entraînement assidu et de nombreuses heures de vol. *Fithter Duel* a des qualités techniques indéniables. Souple et rapide, l'animation est l'un des atouts de cette simulation de vol. Le manuel de pilotage (en anglais) offre l'avantage d'être complet et précis et propose de s'initier à quelques figures d'acrobatie.

Laurent Defrance

**L'écran de présentation : au premier plan le célèbre Corsair américain. Au fond, un Zero qui n'est pas à son avantage.**




**En haut de l'écran, un menu déroulant offre de nombreuses options : combat, simulation, choix de son avion.**

**L'un des éléments du décor. Ne ratez pas l'occasion de passer entre ces deux piliers. Le menu vous permet de choisir votre décor ou les couleurs du tableau de bord.**

**Vue du porte-avions. Le sous-menu, en bas de l'écran, apparaît dès que l'on clique simultanément sur les boutons de la souris.**

**Le décollage : après avoir positionné les flaps (cadran à l'extrême droite) sur 30°, il faut pousser le moteur au maximum. Tirez délicatement la manette de jeu vers vous. Le vol peut commencer.**

## La voix du micro

Tous les samedis de 16 heures à 18 heures, sur 93.1 F.M., vous aurez l'occasion d'entendre les voix enchanteresses ou hilarantes de l'équipe de « Micro-Onde », émission radiophonique entièrement consacrée aux jeux vidéos.




# SUR




# GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

**en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 17 heures ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.**
**Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives.**
**Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.**







## Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

## *Des jeux !*

**Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !**

## *Des concours !*

**Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans ce numéro.**

## *Des démos !*

**Envoyez sans tarder vos démos à Tilt. Les meilleures seront diffusées dans Micro Kid's. Les téléspectateurs de l'émission seront les seuls juges de ce grand challenge hebdomadaire.**

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :
match des champions — concours de scénarios — records

Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______
Adresse : ______
______
Code postal : ______ Téléphone : ______
Ma console : ______



Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.










FR3

# MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

**Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!**

**Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement*
*(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)*

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
**NOUVEAU**

**MICROMANIA NICE**
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
**NOUVEAU à NICE**

**MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
**NOUVEAU**

**MICROMANIA VELIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DEFENSE**
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13

**PRINTEMPS HAUSSMANN**
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

# MICROMANIA
**LES NOUVEAUTES D'ABORD !**

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
**Thomas JORDAN**
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA

***5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat****

** Sauf consoles*

## Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA**

Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

| T2 Titres | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) | + 20 F |
| Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =** | F |

Nom.................
Adresse.................
Code postal ............ Ville ............ Tél. ............

**Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA**

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

*Date d'expiration ...../..... Signature :*

**Règlement**: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

**Entourez votre ordinateur de jeux**: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga

## 99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

# LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo

Le méga vidéo show MICROMANIA

NEW

## La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG
+ 1 manette de jeux

**1290F**

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

# MICROMANIA

3615 MICROMANIA
DES JEUX DEMENTS

## LES HITS MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| Road Rash | 449F |
| DONALD DUCK Q.S. | 449F |
| ROBOCOD | 449F |
| Rolling Thunder (NEW) | |
| John Madden (NEW) | 449F |
| Golden Axe 2 | 449F |
| Street of Rage | 449F |
| Lakers VS Celtic | 449F |
| F22 Interceptor | 44 |
| Thunderforce 3 | 475F |
| Super Monaco GP | 449F |
| Mickey Mouse | 449F |
| EA Hockey (Simulation) | 44 |

NOUVEAU

**295F**

### Le Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

La Manette seule 145F

## LES HITS MEGADRIVE SUITE

| | |
|---|---|
| Sonic Hedgehog (Plateforme) | 449F |
| Mercs (Arcade) | 475F |
| Joe Montana 2 (Foot Amér.) | 395F |
| Shinning and Darkness (Dungeons) | 475F |
| Immortal (Action) | 449F |
| Toe Jam and Earl (Arcade) | 475F |
| Fantasia (Plateforme) | 425F |
| Mario Lemieux Hockey | 475F |
| Centurion (Stratégie) | 449F |
| Phantasy Star 3 (Aventure) | 475F |
| Shadow of the Beast (Action) | 499F |
| Revenge of Shinobi (Kung Fu) | 449F |
| Alien Storm (Arcade) | 395F |
| El Viento (Arcade) | 549F |
| World Cup Italia 90 (Sim. Foot) | 395F |
| Spiderman (Arcade) | 449F |
| 688 Attack Submarine | 475F |
| Wrestler War (Sim.Catch) | 395F |
| Street Smart (Arcade) | 449F |
| Populous (Strategie) | 449F |
| Out Run | 475F |
| J. Buster Boxing | 395F |





Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE | 32 |
| CONTROL PAD MEGADRIVE | 14 |
| ARCADE POWER STICK MEGADRIVE | 37 |

### DEMENT !!!

| | |
|---|---|
| ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP. | 9 |
| CONTROL PAD PRO 1 | 19 |
| CONTROL PAD PRO 2 | 12 |
| REMOTE CONTROL SEGA | 36 |

### A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

| | |
|---|---|
| Abbrams Battle Tank | 425F |
| After burner 2 (Arcade) | 449F |
| Alex Kidd (Plateforme) | 325F |
| Batman (Plateforme) | 449F |
| Budokan (Arts Martiaux) | 449F |
| California Games (Sport) | 475F |
| Decapattack (Arcade) | 395F |
| Devil Crush (Arcade) | 499F |
| Dick Tracy (Plateforme) | 425F |
| Ghouls n' Ghosts | 475F |
| J. Madden Football | 449F |
| Marvel Land (Arcade) | 499F |
| Might and Magic | 599F |
| Midnight Résistance | 449F |
| Miss Pacman (Arcade) | 449F |
| Moonwalker (Arcade) | 395F |
| Musha (Arcade) | 449F |
| Mystic Defender (Arcade) | 395F |
| PGA Tour Golf (Sim. Golf) | 449F |
| Shadow Dancer (Arcade) | 449F |
| Super Basketball (Sim.) | 395F |
| Starflight (Espace) | 499F |
| Strider (Arcade) | 475F |
| Super Thunderblade | 395F |
| Super Volleyball (Sim.) | 395 |
| Turrican (Arcade) | 299 |
| Valis 3 (Arcade) | 499 |
| Vaport Trail (Arcade) | 499 |
| Wings of Wor/Gynoug | 449 |

Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

## OFFRE SPECIALE

## La GAMEGEAR

*la portable couleur SEGA*
*+ le jeu Columns*
*+ la sacoche Micromania gratuite*

**990F**



### Titres disponibles

| | |
|---|---|
| Fantasy Zone (Arcade) | 245F |
| Sqweek (Arcade) | 245F |
| Woody Pop (Casse-Brique) | 215F |
| Chase HQ (Arcade) | 295F |
| Sokoban (Réflexion) | 245F |
| Pengo (Labyrinthe) | 215F |
| Heavy Weight Champion (Boxe) | 295F |
| etc. | |

### A paraître

- Joe Montana (Football Américain)
- Golden Axe (Arcade)
- Spiderman (Arcade)
- Chess Master (Echecs)
- Axe Battler (Aventure)
- Frogger (Arcade)

### Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

*Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear*

**195F**

### LE WIDE MASTER

**Agrandit l'écran de votre Gamegear**
*(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).*

**145F**



NOUVEAU

## T O P G A M E G E A R

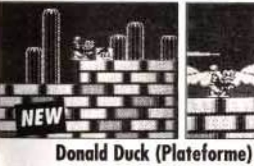


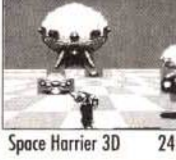


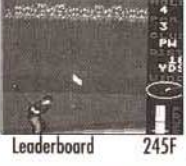
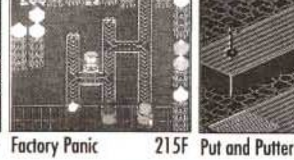




| | |
|---|---|
| Sonic Hedgehog (Plateforme) — NEW | |
| Mickey Mouse | 245F |
| Shinobi (Arcade) | 245F |
| Super Monaco GP | 245F |
| Wonderboy | 215F |
| Out Run | 245F |
| G Loc | 245F |

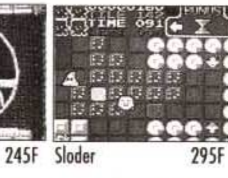
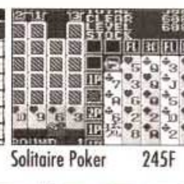



| | |
|---|---|
| Donald Duck (Plateforme) — NEW | |
| Halley Wars | 245F |
| Space Harrier 3D | 245F |
| Dragon Crystal | 245F |
| Leaderboard | 245F |
| Factory Panic | 215F |
| Put and Putter | 215F |





| | |
|---|---|
| Ninja Gaiden (Arcade) — NEW | |
| Devilish | 245F |
| Sloder | 295F |
| Solitaire Poker | 245F |
| Psychic World | 215F |
| Pacman | 245F |
| Rastan Saga | 325F |

## La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



**490F**

### NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| Astérix | 345F |
| Super Kick Off | 345F |
| Flinstones | 295F |
| Heroes fo Lance | 369F |
| Out run Europa | 369F |
| Laser Ghost | 345F |

### TOP 20 SEGA

| | |
|---|---|
| Donald Duck | 345F |
| Sonic Hedgehog | 395F |
| Mickey Mouse Castle. | 395F |
| Populous | 369F |
| Moonwalker | 395F |
| Mercs | 395F |
| World Cup Italia 90 | 345F |
| Speedball | 325F |
| Spiderman | 395F |
| Sega Chess | 395F |
| Wonderboy 3 | 395F |
| California Games | 345F |
| Heavy Weight Champ. | 325F |
| Golden Axe Warrior | 345F |
| Double Dragon | 395F |
| Bubble Bobble | 285F |
| Super Monaco GP | 395F |
| Pacmania | 395F |
| Shadow Dancer | 369F |
| Psycho Fox | 325F |

### OFFRE SPECIALE

| | |
|---|---|
| Action Fighter | 149F |
| Aztec Adventure | 149F |
| Bang Panik | 149F |
| Black Belt | 149F |
| Enduro Racer | 149F |
| Fantazy Zone 1 | 149F |
| Gangster Town | 149F |
| Ghost House | 149F |

| | |
|---|---|
| CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux | 749F |
| CONTROL STICK SEGA | 169F |
| RAPID FIRE SEGA | 129F |
| MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) | 199F |
| CONTROL PAD SEGA | 109F |
| ADAPTATEUR SECTEUR | 175F |
| REMOTE CONTROL MS | 269F |
| PRISE RVB | 175F |

***PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM***

**Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

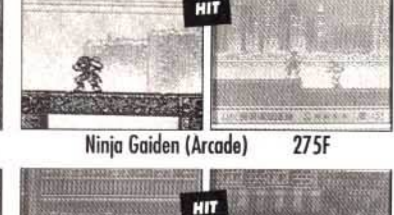



**2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE**

LES NEWS

LES HITS






Prince of Persia (Action) 275F

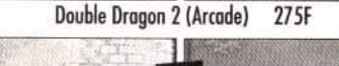
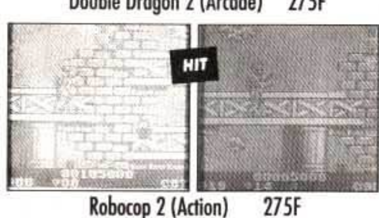
Ninja Gaiden (Arcade) 275F




CHEZ MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A PARTIR
DE 145F



A PARAITRE
Super Kick Off (Football)
Hudson Hawk (Arcade)
Pyramids of RA
Soccermania (Foot)
Megaman 2 (Plateforme)
Cycle Grand Prix (Course Moto)


Beetle juice (Arcade) 275F

Double Dragon 2 (Arcade) 275F



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



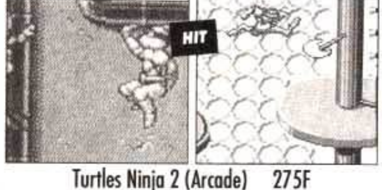

Days of Thunder (Auto) 275F

Robocop 2 (Action) 275F




OFFRE SPECIALE MICROMANIA

690F


Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F

The Simpsons (Arcade) 275F





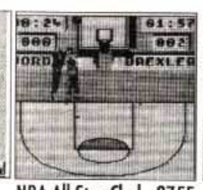
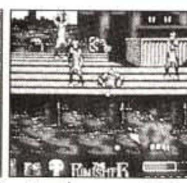
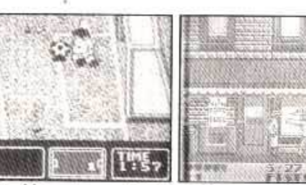
Addams Family 275F

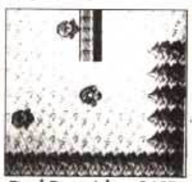
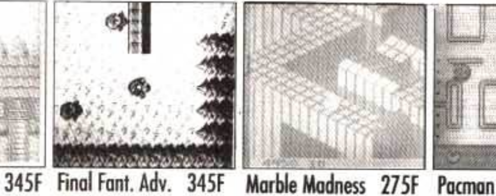
Double Dribble 275F

Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F

## La Console Gameboy + Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo


Rogger Rabbit 275F

Bugs Bunny 2 275F

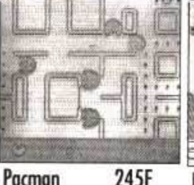
Battle Toads (Arcade) 275F

NBA All Star Chal. 275F

Punisher 275F

World Cup Soc. 245F

Dick Tracy 275F






LIGHT MASTER
175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

Final Fantasy 2 345F

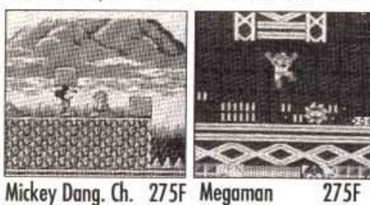
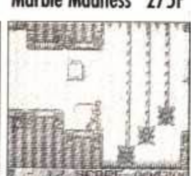
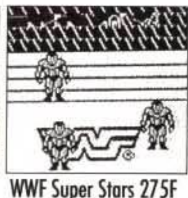
Final Fant. Adv. 345F

Marble Madness 275F

Pacman 245F

RC Pro Am 215F

F1 Race 275F



Mickey Dang. Ch. 275F

Megaman 275F

Castlevania 2 275F

WWF Super Stars 275F

Blades of Steel 275F

Northstar Ken 275F

TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

**TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!**
**Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.**

**3615 MICROMANIA.**
**UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**

## La LYNX II 790F

*La portable couleur de Atari (seule)*

| | |
|---|---|
| Hard Drivin | 320F |
| Electrocop | 270F |
| Slime World | 270F |
| Rygar (Arcade) | 320F |
| Gauntlet (Arcade) | 270F |
| Zarlord Mercenary | 270F |
| Paperboy (Arcade) | 270F |
| Xenophobe | 270F |
| Pacland | 320F |
| Cyberball | 320F |
| Miss Pac Man | 250F |
| APB (Arcade) | 320F |
| Robo Squash | 270F |
| Rampage (Arcade) | 290F |
| Blue Lightening | 270F |
| Chip Challenge | 270F |
| Gates of Zendocon | 270F |
| Shangai (Réflexion) | 270F |
| Klax (Réflexion) | 320F |
| Road Blasters | 320F |
| Block Out | 270F |
| Ishido (Aventure) | 320F |
| Bill and Ted's | 320F |
| Golf | 320F |
| Ninja Gaiden | 270F |
| War Birds | 270F |
| Chekered Flag | 320F |
| Turbo Sub | 320F |
| Viking Child | 320F |
| Robotron | 320F |
| STUN Runner | 320F |
| Scrapyard Dog | 320F |

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission




2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

# ATARI ST/STE - AMIGA

**NOUVEAU**

## ALBERVILLE 92 269/269F
+ Games Winter Edition
+ Winter Games
+ Superski

## NRJ 3 319/319F
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90
+ Turbo Out Run + Welltris

## LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F
+ Maupiti Island
+ Les Voyageurs du Temps +
Opération Stealth

## LES JUSTICIERS 3 299/299F
+SHADOW WARRIORS
+ ROBOCOP 2 +BATMAN LE FILM

**MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !**

# MICROMANIA

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

| | ST/Amiga |
|---|---|
| Robin Hood (Sierra) | ND/349F |
| Elvira 2 | 349/349F |
| Special Forces | 349/349F |
| Turtle N2 | 259/259F |
| Ultima VI | ND/309F |
| EPIC | 259/259F |

## AUTRES NOUVEAUTES

| | ST/Amiga |
|---|---|
| A 10 Tank Killer | ND/349F |
| Black Crypt | ND/259F |
| Bonanza Bros | 259/259F |
| Brainies | 269/269F |
| Carthage | 249F/ND |
| Castles | ND/299F |
| Centurion | 259/259F |
| Covert Action | 349/349F |
| G Loc | 259/259F |
| Knight of the Sky | 349f/ND |
| John Madden Football | ND/259F |
| Leisure Suit Larry V | ND/399F |
| Lord of Rings | ND/299F |
| Nascar | 349/349F |
| Obitus | 249F/ND |
| Ork | ND/259F |
| Race Drivin' | 249/249F |
| Rules of Engagement | ND/259F |
| Spécial Forces | 349/349F |
| Space Crusade | 259/259F |
| Space Gun | 259/259F |
| Space Quest 4 | ND/399F |
| Tentacle | 249/249F |
| U.M.S. 2 Planet Edit. | 159/159F |

## TOP 20 ST/AMIGA

| | ST/Amiga |
|---|---|
| Grand Prix (Microprose) | 349/349F |
| Les Aventures de Moktar | 299/299F |
| Vroom | 249/249F |
| Populous 2 | 299/299F |
| Robocop 3 | 259/259F |
| WWF Super stars | 259/259F |
| Abandoned Places | ND/299F |
| The Simpson's | 249/249F |
| Birds of Prey | ND/349F |
| Heimdall | 349/349F |
| Powermonger Data Disk | 149/149F |
| Master Golf | 349/349F |
| Megalomania | 259/309F |
| Final Fight | 259/259F |
| Terminator 2 | 249/249F |
| Silent Service 2(1 Meg) | 349/349F |
| Winning Tactics | 79/79F |
| Eye of Beholder | ND/299F |
| Gods | 249/249F |
| First Samourai | 259/259F |

## PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

| | | | |
|---|---|---|---|
| Another World | 229/229F | Armour-Geddon | 179/179F |
| Lemmings | 149/149F | Great Courts 2 | 179/179F |
| Lotus Turbo Chall. 2 | 199/199F | Monkey Islands | 179/179F |
| Croisiere pour 1 Cadavre | 229/229F | Barbarian 2 | 199/199F |
| Lemmings Data disc | 119/119F | Beast 2 | 199F/ND |
| Utopia | 199/199F | Pegasus | 199/199F |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Age | 299/299F | F19 Stealth Fighter | 289/289F | Leander | ND/259F | Pitfighter | 249/249F | Spirit of Excalibur | 299/299F |
| Avantage Tennis | 249/249F | Football Crazy | 259/259F | M 1 Tank Platoon | 299/299F | Populous Editor | 149/149F | Suspicious Cargo | 259/259F |
| Baby Jo | 289/289F | Gauntlet 3D | 249/249F | Magic Pockets | 259/259F | Realms | 299/299F | Thunderhawk | 299/299F |
| Battle Isle | ND/299F | Godfather | ND/299F | Manchester Un. Europe | 259/259F | Return to Europa | 79/79F | Tip Off | 249/249F |
| Cadaver | 249/249F | Hudson Hawk | 259/259F | Mega twins | 259/259F | Rise of the Dragon | ND/349F | | |
| Cadaver the Pay Off | 159/159F | Killerball | 299/299F | Moonstone | ND/299F | Shadow Sorcerer | 279/279F | | |
| Double Dragon 3 | 259/259F | Knightmare | 299/299F | Out Run Europa | 259/259F | Sim City + Populous | 299/299F | | |

# PC Compatible

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

| | |
|---|---|
| Elvira 2 | 399F |
| LES Manley Lost in L.A. | 349F |
| Lord of the Rings 2 | 349F |
| Powermonger | 349F |
| Star Trek | 349F |
| Ultima VII | 399F |

## OFFRE SPECIALE MICROMANIA

| | |
|---|---|
| Croisière pour un cadavre | 229F |
| Lemmings | 199F |
| Lemmings data disk | 149F |

**1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS**

## TOP PC COMPATIBLES

| | |
|---|---|
| Civilisation | 399F |
| Eye of Beholder N2 | 349F |
| Falcon 3.0 | 449F |
| Wing Commander N2 | 399F |
| Robin des Bois (Sierra) | 399F |
| Harpoon | 399F |
| Might and magic 3 | 399F |
| Martian Memorandum | 399F |
| Les Aventures de Moktar | 299F |
| Willy Beamish | 349F |
| King Quest V | 449F |
| F117A NightHawk | 399F |
| Gunship 2000 | 399F |
| Shadow Sorcerer | 299F |
| Immortal | 299F |
| Jetfighter 2 | 399F |
| Wing Commander | 349F |
| Maupiti Island | 299F |
| Secret Weapons | 399F |
| Wing Commander Miss. Disk N2 | 159F |

## AUTRES NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| Aces of the Pacific | 399F |
| Cadaver | 359F |
| Conspiracy Dead Lock | 399F |
| Eco Quest | 399F |
| Heimdall | 349F |
| Heroe Quest | 299F |
| Kid Pix | 349F |
| Magic Canddle 2 | 349F |
| Midwinter 2 | 399F |
| Overlord | 259F |
| Race Drivin | 299F |
| Realms | 349F |
| Rollerbabes | 359F |
| Shangai 2 | 359F |
| Tip Off | 299F |
| The Seige | 299F |
| Toyota Celica GT4 Rally | 299F |
| Turtles N2 | 299F |
| Turtles Adventure | 359F |
| UMS 2 Planet Editor | 159F |

## MANETTES

| | |
|---|---|
| TOPSTAR SV 227 | 289F |
| QUICKJOY SV 220 | 175F |
| CARTE SV 202 | 149F |
| QUICKJOY SV 220 + CARTE | 299F |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Age | 349F | Command HQ | 349F | Killerball | 329F | PGA Course Disk | 149F | Ultima VI | 299F |
| Andretti | 299F | Conan the Cimerian | 349F | Leisure Suit Larry 1 | 399F | Rise of the Dragon | 399F | Wing Com. 2 Speach Disk | 179F |
| Bard's Construction Set | 299F | Countdown | 299F | Leisure Suit Larry V | 399F | Space Quest IV | 399F | Wing Com. Miss Disk 1 | 149F |
| Bard's Triple Pack (1+2+3) | 399F | De Luxe Paint 2 | 985F | Links | 399F | Team Suzuki | 299F | Wing Com. 2 Spécial | 199F |
| Battletech 2 | 349F | Eye of Beholder | 299F | Links Bayhill,etc... | 159F | Tennis Cup 2 | 289F | Winter Challenge | 349F |
| Blues Brothers | 299F | Fascination | 349F | Links Hyatt, etc... | 179F | Terminator 2 | 299F | Wolf Pack | 349F |
| Castles | 349F | Godfather | 299F | Monkey Island 2 | 359F | The Simpson's | 299F | WWF Super Stars | 299F |
| Castles Data Disk | 149F | Golden Axe | 299F | Megafortress | 359F | Timequest | 349F | | |
| Chessmaster 3000 | 359F | Great Courts 2 | 349F | No Greater Glory | 349F | Thunderhawk | 349F | | |
| Chuck Yeager | 349F | Heart of China | 399F | Obitus | 349F | TV Sport Boxing | 359F | | |

**Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**




**2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE**




## Edito

**_Ce n'est un secret pour personne, le monde des microloisirs est en perpétuelle effervescence. De nouvelles machines, de nouveaux accessoires, des livres, des périphériques et des manifestations. Le Tilt Journal a choisit de se faire l'écho de cette actualité bouillonnante. Aujourd'hui, on assiste à l'essor du CD-ROM et à l'arrivée du CDI. Nous avons donc tout naturellement décidé de leur consacrer une gazette régulière qui vous permettra de suivre leur évolution au cours des prochains mois. Comme vous le voyez, l'avenir de la micro est un torrent agité mais vous pouvez compter sur Tilt pour chevaucher la crête de la vague sans jamais se laisser déborder._**

**_Dogue de Mauve_**

# Lecteur CD-ROM




Le CD-ROM de Nec est cher mais c'est le plus compétitif des trois lecteurs testés.

**_Annoncé depuis bien longtemps comme le support du futur, le CD-ROM est en train d'investir peu à peu nos PC familiaux, alors qu'il n'y a pas si longtemps, seules les entreprises en avaient l'usage... et les moyens (la baisse dramatique des prix des lecteurs n'est pas étrangère à cet état de fait). Et si le lecteur CD-ROM est encore beaucoup plus cher que le lecteur CD audio grand public (la technologie n'est guère différente mais le volume d'affaire est bien moindre), il n'est plus besoin d'être millionnaire pour l'acquérir. Nous vous avions déjà présenté deux CD-ROM dans nos colonnes. En voici trois autres, assez représentatifs du marché actuel, chacun avec ses avantages et ses inconvénients._**

Avant de commencer le test de chacun d'eux, il est important d'apporter une précision. Ceux qui comparent sur papier les performances des CD-ROM face à nos disques durs classiques n'ont aucun mal à tirer les conclusions suivantes : si le CD-ROM dispose de capacités de stockage impressionnantes (550 Mo par disque), son temps d'accès (300 ms au mieux) et sa vitesse de transfert (150 Ko/s environ) ne semblent guère compétitifs face à ceux d'un disque dur

**Un CD-ROM bien conçu peut concurrencer un disque dur classique.**

classique (temps d'accès : 15 ms ; vitesse de transfert : 400 à 600 Ko/s). Pourtant, la pratique donne une impression beaucoup moins tranchée. En fait, avec un lecteur rapide (300 ms) et un CD-ROM bien organisé (ce qui est capital et de mieux en mieux mis à profit par les éditeurs), les temps d'attente sont subjectivement similaires à ceux d'un disque dur, sauf dans le cas d'un accès à une plage très éloignée. Ce point a son importance et les speedés du micro n'ont plus de raison particulière de le bouder.

Nous avons choisi de vous présenter ce mois-ci trois lecteurs CD-ROM : un lecteur haut de gamme, le Nec Intersect, un lecteur bas de gamme (plus en prix qu'en performance d'ailleurs), le Philips CDD 461, et enfin un lecteur portable, le Sanyo ROM-PD1. Ces trois lecteurs sont des lecteurs externes, qui ne peuvent donc être intégrés à l'intérieur de votre *PC*.

Commençons par le Sanyo ROM-PD1. Il s'agit d'un lecteur portable de faible dimension et de poids en proportion. Il peut d'ailleurs être utilisé, connecté à une chaîne, comme un banal lecteur CD audio, car il dispose en façade des principales touches de gestion (lecteur, marche avant et arrière, arrêt) et de sorties pour ampli externe et casque. La mise en place des CD s'effectue très simplement,

**CD-ROM portable ou lecteur « de table », il vous faudra faire le bon choix.**

en soulevant le « couvercle », à la manière du CD-ROM des *PC Engine* ou des lecteurs laser audio portable. L'alimentation est assurée, soit par un petit trans-

formateur, soit par un bloc d'accus rechargeables. Le Sanyo ROM-PD1 ne nécessite pas de carte d'interface, ce qui constitue son point fort et son point faible ! Ce lecteur se connecte tout simplement sur n'importe quelle sortie parallèle. Mais cet avantage est malheureusement contrebalancé par une série d'inconvénients. Parlons tout d'abord de l'installation. Si vous disposez d'un portable *Sanyo MBC-17NB* ou *18NB* ou encore d'un *Compaq LTE*, pas de problème. Le programme d'installation fera tout automatiquement pour vous.

En revanche, si vous possédez un compatible plus classique, les choses se compliquent. En effet, le programme d'installation va configurer par défaut le driver pour un port parallèle bi-directionnel situé à l'adresse 378H. Or, ces données peuvent varier en fonction du micro et des programmes résidents et il vous faudra alors modifier manuellement ces données, en vous aidant de programmes d'analyse tels que *Norton Utilities*. Selon les cas, cette adaptation est plus ou moins difficile, nécessitant même parfois la réinstallation du DOS ! Enfin, l'occupation du port parallèle gênera ceux qui sont amenés à imprimer.



**Le ROM-PD1 de Sanyo est l'un des rares CD-ROM portables. Un peu gros pour servir de discman !**

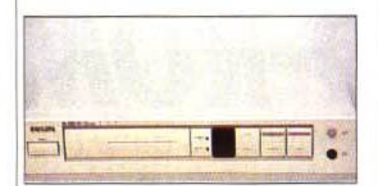
Qu'en est-il des performances ? Eh bien, là encore, pas de quoi s'extasier. Les temps d'accès sont lents (900 ms en moyenne, avec toutefois une vitesse de transfert correcte, (150 Ko/s en mode bi-directionnel). Le Sanyo ROM-PD1 est donc loin de constituer la panacée, et j'aurais tendance à vous conseiller un autre choix, à moins que vous ne vouliez l'utiliser avec un portable, où son alimentation autonome lui redonne un net avantage (prix : 5 600 F environ).

Le Nec Intersect se présente comme un boîtier de petite taille ; pouvant s'installer en position horizontale ou verticale, cela peut permettre de gagner un peu de place. Ce lecteur dispose lui aussi de sorties ampli et casque (écouteurs fournis). Toutefois, il ne peut servir à remplacer un lecteur CD audio car il n'a aucune touche de lecture ou de recherche. Cette fonction ne lui est pas interdite pour autant, et vous pourrez écouter dessus vos CD audio favoris, à condition de charger auparavant le programme de gestion correspondant. L'installation requiert la mise en place d'une carte courte 8 bits. Cette carte de type SCSI permet de gérer jusqu'à 7 lecteurs en chaîne. L'alimentation du lecteur lui-même est assurée par un cordon secteur. La mise en place des CD se fait au moyen d'un chargeur fourni, moins pratique que le système tiroir, mais indispensable ici pour assurer le changement de position. L'installation du driver est d'une grande facilité, le programme d'installation se chargeant de tout, et sans erreur. Saluons aussi au passage « l'intelligence » de ce driver, qui teste la présence du CD-ROM avant de charger les programmes correspondant, évitant ainsi d'occuper inutilement 75 Ko de mémoire principale si précieuse. Les performances sont excellentes, les meilleures du marché actuellement, avec un temps d'accès de 300 ms et une vitesse de transfert moyenne de 150 Ko/s avec des pointes pouvant aller jusqu'à 1,5 Mo/s ! Cet excellent lecteur n'est en fait handicapé que par son prix, supérieur à la moyenne (8 500 F environ).

## Le Sanyo ROM-PD1 est vraiment loin de constituer la panacée.

## Les lecteurs de CD-ROM peuvent aussi servir de lecteurs audio.

**Le CDD 461 de chez Philips est une machine polyvalente et agréable d'utilisation. Un bon compromis entre les défauts du Sanyo et le prix du Nec.**




Le troisième lecteur, Philips CDD 461, a l'apparence d'un lecteur laser audio de salon, avec son tiroir mobile et ses touches de fonctions en façade (lecture, recherche avant et arrière et même mode random). Il peut d'ailleurs parfaitement convenir à cet usage, grâce aux sorties ampli et casque (celui-ci est d'ailleurs fourni). Ses dimensions et le dessus métallique permettent de placer dessus un moniteur, pour peu qu'il ne s'agisse pas d'un 20 pouces bien entendu ! Ce lecteur nécessite lui aussi l'installation d'une carte 8 bits spécifique, de très petite taille d'ailleurs. Cette carte dispose de jumpers pour paramétrer adresse et canal DMA, évitant ainsi tout conflit éventuel avec une autre carte SCSI (disque dur par exemple) ou une Soundblaster. Toutefois, cette carte ne semble pas capable de reconnaître plusieurs unités CD-ROM. Tout comme le Nec, l'installation du driver CD-ROM s'effectue sans aucune complication, grâce au programme d'installation dédié. Ce lecteur est assez agréable d'emploi, en particulier grâce à son tiroir amovible, permettant une mise en place simple et rapide des CD-ROM. En revanche, ses performances sont assez modestes : temps d'accès de 700 ms et vitesse de transfert de 150 Ko/s. Cependant, l'offre est loin d'être inintéressante pour deux raisons. Ce lecteur est livré avec un pack de cinq CD-ROM, comprenant entre autres *ESS Mega* et *World Atlas* (voir les tests dans ce numéro), *European Business Guide* (qui donne des renseignements utiles aux voyageurs désirant découvrir l'Europe) et le *Disk of Disks* (catalogue Euro-CD des principaux titres disponibles, dont la seconde édition est vraiment très bien réalisée, avec découverte réelle de chaque CD présenté). L'autre point fort concerne son prix, très compétitif si l'on tient compte du pack CD-ROM proposé (prix : 4 500 F environ).

## Le CDD 461 de Philips ne dépareillerait pas dans votre salon.

En conclusion, le Philips constitue un excellent choix pour un amateur peu fortuné, le Nec offrant pour sa part ce qui actuellement se fait de mieux en matière de performances. En revanche, le Sanyo n'est à conseiller qu'à ceux qui utilisent vraiment leur portable en mode autonome.

Jacques Harbonn

PS : Un grand merci à Euro-CD pour sa compétence et ses conseils précieux.



# Le Clavier volant !

Bon, j'exagère un peu. Votre clavier ne va pas s'envoler. Par contre, grâce à cette « fiche clavier » commercialisée par Silverbird Computing, vous allez pouvoir noter précisément la fonction de chaque touche pour vos jeux *Amiga* favoris. Le principe est bien connu : la fiche s'adapte à la forme de votre clavier et vous laisse libre d'y inscrire tous vos commentaires.
Le produit est distribué en France par Bus Plus sous la forme d'une pochette contenant cinq fiches (prix : A).

Dogue de Mauve

# Logiciels CD-ROM

**Pas de doute, le CD-ROM commence à se démocratiser (voir nos tests dans ce numéro). Aussi avons-nous tenu à tester quelques logiciels et compilations disponibles sur ce support pour vous donner nos impressions.**

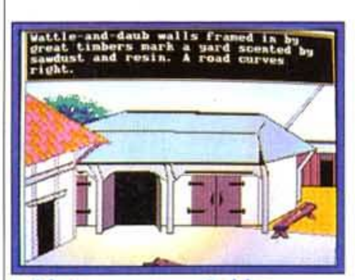
Le CD *Game Pack II* est une compilation de programmes bien connus : *Chessmaster 2100, Robot Tank, Beyond the Black Hole, Life & Death, Gin/Cribbage King, Checkers, Loopz, Puzzle Gallery, Bruce Lee Lives* et enfin, *Backgammon*. Mais je ferais toutefois deux gros reproches à cette compilation. D'une part, son prix est loin d'être attractif et, d'autre part, le support CD



**Les jeux du CD Games Pack 2 ne profitent pas vraiment des capacités du CD-ROM. Dommage !**

n'a absolument pas été mis à profit. Ainsi, les bruitages proviennent du misérable haut-parleur du *PC*, ce qui est un comble sur CD-ROM, qui a la qualité d'écoute et de reproduction d'un laser audio ! (CD-ROM Software Toolworks ; prix : G).

*Golden Immortal* est à ma connaissance le premier jeu d'aventure créé d'emblée sur CD-ROM. A première vue, il paraissait impressionnant : 130 Mo de données graphiques, plus d'une heure de musique, qualité CD. Malheureusement, le test impartial est beaucoup moins flatteur (c'est le moins que l'on puisse dire !). Les graphismes sont vraiment mauvais, allant du quelconque au franchement laid. Ajoutez à cela que le premier épisode se déroule principalement en mode texte ! Cependant, les 130 Mo de graphismes y sont bien, mais bien mal utilisés : travelling peu suggestif, en une succession rapide d'images fixes digitalisées dans la cathédrale, troisième épisode basé sur un parcours en forêt rendu par une animation digitalisée. Malheureusement, cette animation pèche par son irréalisme (animation sautillante, mauvais suivi du chemin, et bien d'autres problèmes). Les musiques sont en revanche variées, et de qualité CD. Mais la gestion absurde coupe le son dès que le programme recherche des données sur CD-ROM, obligeant en permanence à le reconnecter ! Enfin, et c'est peut-être le plus grave, le scénario est d'une platitude incroyable. Il n'y a rien à




**Laid et ennuyeux, Golden Immortal est l'exemple même du flop pour un jeu sur CD-ROM.**

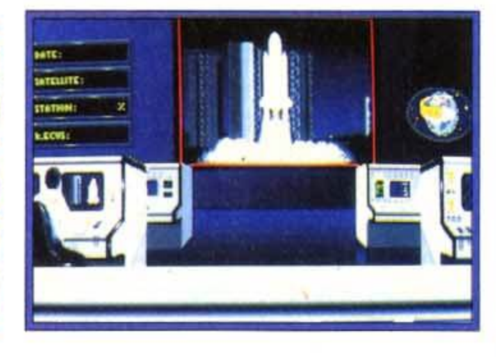
comprendre. Par exemple, il suffit dans le premier épisode de se balader et d'effectuer toutes les actions possibles, en pratiquant éventuellement quelques allers retours entre des lieux proches. Espérons que les créations CD annoncées par les éditeurs de jeux classiques seront d'un autre niveau que ce logiciel. A éviter (CD-ROM MotherLode ; prix : F).



**Mammals est une superbe encyclopédie sur tous les mammifères de la planète. Le CD combine des graphismes animés en 256 couleurs aux cris et autres bêlements digitalisés. Etonnant !**

*ESS Mega* est déjà d'une autre trempe. Cette simulation vous invite à mettre sur orbite des satellites, à construire une station spatiale, puis à gérer la maintenance de ce parc orbital. Vous allez contrôler manuellement la navette, de manière à la mettre sur la bonne orbite, à la diriger ensuite sur ses objectifs, puis à la faire redescendre « en vol plané » pour atterrir sur le porte-aéronefs. Le jeu est loin de mettre finement à profit le support CD mais il a l'avantage d'être intéressant et bien réalisé. Et le support CD est bien exploité pour le récapitulatif de la conquête de l'espace, en séquences digitalisées, avec des documents étonnants : la chienne Leïka, la première sortie de l'homme dans l'espace, les premiers pas sur la lune, etc. (CD-ROM Coktel ; prix : F).

**ESS Mega, déjà assez ancien, vous met aux commandes d'un parc orbital (satellites et autres stations orbitales). Au jeu proprement dit s'ajoutent des séquences digitalisées qui retracent l'histoire de la conquête spatiale.**




En fait, les meilleurs CD-ROM actuels ne sont pas destinés au jeu.

*Mammals* est une encyclopédie exhaustive de tous les mammifères, avec de très nombreuses photos en VGA 256 couleurs, des informations très intéressantes sur la localisation géographique, les caractéristiques physiques ou le mode de vie, un accès permanent à un glossaire pour expliciter un terme, de nombreux enregistrements de cris de ces animaux (fort bien rendus en qualité CD) et, dans certains cas, des séquences animées de bonne longueur. Ces animations sont assez particulières, se déroulant par séquences fluides interrompues malheureusement assez souvent (près de 2 fois par seconde) à cause d'un accès CD. Toutefois, elles restent bien agréables. Un jeu de recherche d'animaux se greffe sur cette encyclopédie, permettant de contrôler ses connaissances. Un excellent CD-ROM, au prix très compétitif, en anglais malheureusement (CD-ROM CMC Research ; prix : F).

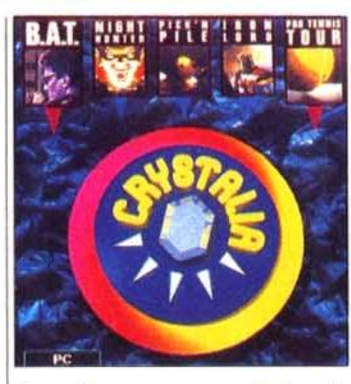
*World Atlas* est, comme son nom l'indique, un atlas mondial avec des cartes VGA précises et, surtout, de très nombreuses

données sur plus de 250 domaines, dont la population, l'éducation, l'économie ou les communications. Cette nouvelle version est trilingue (anglais, français, allemand), ce qui est une excellente idée (CD-ROM Software Tollworks ; prix : F).
*Chess Datarom* est, pour sa part, une fabuleuse encyclopédie d'échecs, contenant la majorité des parties de tournois jouées dans le monde depuis 1966 (soit près de 50 000 parties !) commentées par les plus grands joueurs (Kasparov, Karpov, Fischer, Tal, Kortschnoï, pour n'en citer que quelques-uns et non des moindres !). Le logiciel de recherche, très performant, permet de retrouver en quelques instants les parties correspondants à un joueur, une ouverture donnée, l'Elo d'un ou des joueurs, une année, un lieu, le résultat d'une partie ou même le nom d'un commentateur. Ainsi, il suffit de quelques secondes pour retrouver les 24 parties du championnat du monde Fischer-Spassky ou Kasparov-Karpov. Ces parties sont ensuite reproduites sur un échiquier 2D, simple mais très clair, avec possibilité de visualiser les différentes analyses du commentateur et les conséquences des parties. Un autre module permet d'analyser l'évolution des points Elo d'un ou plusieurs joueurs. Les passionnés d'échecs fortunés ou les clubs



**Chess Datarom, pour sa part, regroupe les plus célèbres parties d'échec depuis 1966.**

ne seront pas déçus par ce CD (CD-ROM Van Djik ; prix : 5 500 F environ).
*Le Robert Electronique* est en fait l'équivalent CD de l'*Encyclopédie Robert* en 9 volumes. Le logiciel d'exploitation, bien réalisé (ce qui est ici capital), permet de retrouver immédiatement l'orthographe d'un mot (avec utilisation éventuelle de la recherche phonétique ou des jokers), ses définitions (en mode abrégé ou non), ses synonymes, antonymes et homonymes et les citations associées. Ce programme peut travailler en mode résident et être ainsi appelé depuis votre traitement de texte, assurant alors au besoin la recopie directe du mot vers votre document. Le mode de recherche des citations est encore plus génial, permettant d'effectuer très rapidement des recherches multifactorielles (par exemple, recherches de citations d'un auteur particulier contenant simultanément les mots « jour » et « nuit »). Ce CD n'a en fait qu'un réel défaut, son prix, l'éditeur ayant décidé de le positionner 20 % plus cher que l'édition papier, ce qui ne se justifie guère ! (CD-ROM Le Robert/Van Djik ; prix : 7 700 F environ).




**Crystalia est une compilation de cinq jeux malheureusement sans grand intérêt.**

*Crystalia*, proposé par Ubi Soft, regroupe cinq jeux sans grand intérêt. *BAT*, s'il était novateur à sa sortie, a bien vieilli. *Night Hunter* est laid malgré ses qualités (le concept est original : vous dirigez un vampire qui doit trouver sa pitance chez les pauvres villageois pour survivre). *Pick'n Pile*, jeu d'action/reflexion, est sympa, mais sans

**(suite page 40)** ▶

# Mickey pointe le bout de ses oreilles !

***L'ouverture d'Euro Disneyland approche à grands pas ! L'usine à rêves de Mickey proposera des attractions qui ne pouront pas laisser indifférents les amateurs d'aventure et d'action que nous sommes !***

Cette fois ça y est presque... Des mois qu'on en dormait plus ! Depuis le premier coup de pioche en août 1988, on attendait avec impatience l'ouverture d'Euro Disneyland... Plus que quelques petits jours à tenir puisque c'est le 12 avril que Mickey ouvrira les portes de son royaume magique ! Sur près de 40 hectares, on pourra découvrir une trentaine d'attractions en tous genres, allant du frisson pur et dur (avec, par exemple, le petit train de « Big Thunder Mountain » qui foncera à travers un canyon escarpé), à des attractions plus portées sur la technologie, dont nous vous reparlerons bientôt... Les amateurs de haute technologie que vous êtes devraient en effet être fascinés par les spectres du « Phantom Manor », ou les pirates du bateau du capitaine Crochet (des automates contrôlés par de puissants ordinateurs), le Visionarium (une salle de cinéma dotée d'un écran de 360°), ou bien encore le court métrage en relief *Captain Eo*, avec pour vedette l'increvable Michael Jackson, tout spécialement sorti de son caisson pour l'occasion !
Mais l'attraction la plus alléchante pour nous autres fans d'action sera sans aucun doute le « Star Tours », un simulateur de vol qui vous fera revivre les plus grands moments du film *La Guerre des étoiles* grâce à une salle de cinéma montée sur verrins hydrauliques qui reproduira les mouvements du film... Imaginez-vous à bord d'un chasseur X, frôlant la surface de l'étoile noire et ressentant les secousses et les vibrations dues à la vitesse et aux mouvements de l'appareil ! Les fans de *Star Wars* tels que moi seraient près à vendre leur mère pour grimper là-dedans (Maman, mets ton manteau !). Rendez-vous donc le mois prochain pour les premières impressions, et que la force soit avec vous !

Marc Lacombe





**Non, ce n'est pas une benne à ordure, c'est le fabuleux « Star Tours » !**





**Vous ne rêvez pas ! C'est Chewie en personne qui vous accueillera au « Star Tours ».**

# Logiciels CD-ROM

(suite de la page 39)

plus. *Iron Lord* est très beau mais pas très intéressant. Enfin, *Pro Tennis Tour* est un bon jeu de tennis, mais on lui préfèrera sa seconde version. Pour *Crystalia*, c'est raté, mais ce n'est qu'un coup d'essai.
Origin se lance lui aussi dans la « compil CD ». Celle que nous avons reçue regroupe *Wing Commander* et *Ultima VI*. Lorsque nous avons eu les premières informations à ce sujet, il était question que les deux *Missions Disks* soient inclus avec *Wing Commander* ; ce n'est pas le cas, et on se demande à quoi peut bien servir ce support. Certes, cela permet de limiter la place occupée sur le disque dur, mais au prix d'un ralentissement très sensible... *Ultima VI* est un superbe jeu, mais là aussi on aurait aimé une utilisation plus judicieuse du CD, par l'ajout de voix digitalisées par exemple. Ces deux jeux sont donc dans des versions strictement identiques à celles vendues précédemment. D'autres CD sont prévus, l'un regroupant les six premiers *Ultima*, l'autre *Wing Commander* et ses deux data disks (ou comment vendre deux CD au lieu d'un...). J'espérais mieux d'un éditeur comme Origin ! Le CD-ROM inspire décidément les « grands » du jeu *PC*. Le CD que j'ai sous les yeux porte le logo de Microprose, et comprend deux jeux, certes excellent, mais plus tout jeunes... Si *Carrier Command* ne dépareillera pas votre logithèque (sauf pour ce qui est de la bande de son : aucune carte sonore n'est reconnue !), *Red Storm Rising* est trop vieux et, malgré sa grande qualité, trop en deçà des jeux actuels. De plus, *Rise Storm Rising* ne fait que quelques 700 Ko, et *Carrier Command*... 180 ! Tout le contenu de ce CD tiendrait sur une seule disquette 1,2 Mo ! On pourra me dire ce qu'on veut, vendre 700 F un CD comprenant deux jeux anciens alors qu'une seule disquette suffirait, c'est absurde. Alors, pourquoi ces éditeurs se lancent-ils dans le CD ? Et bien tout simplement parce que cela ne coûte pas cher, moins de 10 F par disque. Les CD Origin ou Microprose (je ne sais pas le prix de la compilation Ubi) sont de plus vendus très chers. Il s'agit donc d'une bonne façon de se faire de l'argent facilement... Une dernière remarque sur ces CD. Les jeux n'ont pas du tout été modifiés. Pas du tout. Cela



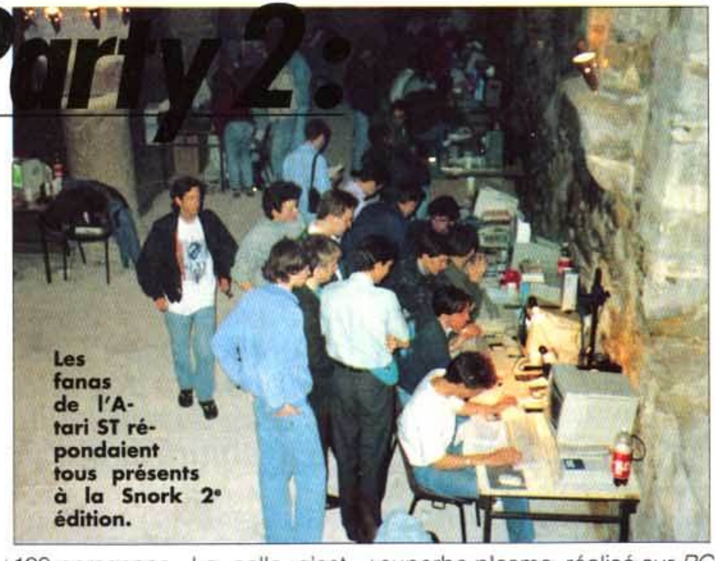
**Ultima VI et Wing Commander, deux grands classiques d'Origin réunis sur un CD.**

signifie, entre autres, que les systèmes de protection sont toujours actifs, et ce même s'il est impossible de copier un CD (et il suffirait de vérifier la présence de ce CD pour empêcher toute copie sur un autre support). Je sais, je pinaille, mais je trouve tout de même cela désolant.

Jacques Harbonn
& Jean-Loup Jovanovic

# Snork Coding Party 2: vive la démo !

***Si certains s'empressent d'annoncer le déclin du ST, il existe encore, parmi les as de la démo, d'« irréductibles gaulois » qui continuent d'innover sans relâche sur leur machine favorite.* Tilt est allé à leur rencontre durant la Snork Coding Party 2.**


**Les fanas de l'Atari ST répondaient tous présents à la Snork 2e édition.**

C'est dans l'après-midi du 29 février, aux environs de Rambouillet, qu'a débuté la Snork deuxième du nom, une réunion de programmeurs de démos. Dès le début, on a pu apprécier la bonne organisation (du chemin fléché jusqu'au règlement intérieur) et la beauté de la salle, un authentique pressoir du douzième siècle !
Cette convention, organisée par Samos, Bouldog et ST Dragut, avait essentiellement pour but la finalisation de la Snork mégadémo, commencée il y a quelques mois.
Les invités étaient surtout composés de groupes français et belges : TRB, Genesis, Mystic, DMA, OVR, Masters, Prism, Legacy, Silvers, 1984, Zuul, HMD, TSB, MJJ PROD, Art of Code, Oxygene, Fantasy, Misfits, par-

### Non, le ST n'a pas dit son dernier mot ! Vive la démo !

mi les plus célèbres) et de quelques indépendants, comme Dewey, Babar, MCoder ou le magazine *Terminal*. Un groupe allemand, SBF, s'était également déplacé. Au total, on pouvait dénombrer près de 120 personnes. La salle s'est rapidement trouvée envahie par les *ST*, bien sûr, mais aussi les *Amiga*, *PC* et autres *TT*, ce qui prouve que les utilisateurs d'*Atari* ne sont pas sectaires.
En ce qui concerne la mégadémo elle-même, plusieurs écrans ont été dévoilés en avant-première, comme le main menu en 3D faces pleines ou encore la « Dentro », démo typiquement dans le style *Amiga*. De même, un certain nombre d'auteurs présentaient leurs screens en cours de finition, notamment un superbe plasma, réalisé sur *PC* par Ziggy Stardust.
Après une période « creuse », on constate aujourd'hui l'arrivée de nombreux petits nouveaux, tandis que certains grands groupes parlent de réaliser leur dernière mégadémo avant de fermer boutique. Phénomène que beaucoup déplorent car, la plupart d'entre eux connaissant la machine sur le bout des doigts, ils seraient à même de produire quelque chose de vraiment original.
Outre les ordinateurs, la Snork

accueillait de nombreuses animations et divertissements : une sono de 2 × 500 watts pour l'ambiance, des consoles Nec CD-Rom et Super Famicom, deux *TT* (pour Zarathustra, programmeur de talent), la présence des auteurs de *Son Shu Si* d'Expose Software (dont le soundtracker Audio Sculpture remporte un franc succès), ainsi qu'un magnétoscope pour la projection de courts et longs métrages d'animation, sans oublier les six cents sandwichs et les innombrables litres de boissons. Car les demo-coders ne se nourrissent pas que d'octets et d'eau fraîche...
En tout cas, l'ambiance était sympathique. De nombreux programmeurs et artistes de tout poil ont pu se rencontrer, discuter et mettre au point ensemble l'avenir des démos sur *ST*, que l'on espère actif et bien rempli.

Douglas Alves
& Dogue de Mauve

# Micro Kid's new look !

**V**ous n'allez pas en croire vos mirettes et vos oreilles, dorénavant vous pourrez trouver à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, sur le 3615 FR3 rubrique Microkid, le tee shirt chic et choc de l'émission (le même que celui porté par Jean-Michel Blottière), ainsi que le superbe pin's clignotant !
Enfin, pour le plaisir de vos oreilles, vous pourrez vous procurer le CD Micro Kid's, comprenant quinze musiques de vos softs préférés comme vous ne les avez jamais entendues, entièrement réorchestrées par Jacky Giordano et Didier Clerc. Pour vous mettre l'oreille en écoute, vous aurez l'occasion d'ouïr : Sonic The Hedgehog (Sega), Celtic Legend (Ubi Soft), Flame of Freedom (Microprose), Super Mario Bros 3 (Nintendo)...
CD ou cassette disponibles chez tous les revendeurs.

Amédée Nèfles



# Du nouveau pour la Casio Fx

**H**eureux possesseurs d'une *Casio Fx*, préparez-vous à de nouvelles conquêtes. Oubliez les calculs fastidieux et penchez-vous sur l'univers du jeu ou du graphisme avec le manuel de Loic Fieux, qui en deux coups de cuillère à pot vous explique comment transformer votre triste calculatrice en bête ludique. *Blitzkrieg, Loto, Automorpion* sont quelques-uns des jeux que vous pourrez programmer ; et si vous avez l'âme d'un artiste (primitif), *Fx Paint 3* répondra à vos désir. *Jeux et graphisme* sur Casio Fx, Editions Radio/Dunod.

Amédée Nèfles

# L'Amiga 600 : c'est pour maintenant !

L'Amiga 600 offre surtout des différences esthétiques avec ses frères aînés.

L'*Amiga* nouveau est arrivé, son design ne surprendra pas les habitués de la gamme Commodore ni les adeptes de la traditionnelle couleur crème.
Un peu plus compact que l'*Amiga 500*, le plumage reste accessoire par rapport au ramage, équipé en standard d'une RAM de 1 Mo.
Mazette, il fallait y penser ! Cet *Amiga*, comme son petit frère, aura pour cœur un Motorola 68 000, 16/32 bits cadencé à 7,09 MHz et comme il se doit un lecteur de disquette interne 3"1/2. Il est livré avec une souris, une disquette Workbench 2.0, une disquette Extras et le classique manuel, le tout pour 3 690 F. Que demander de plus ? Une gamme plus étendue ? C'est chose faite. Plusieurs modèles sont disponibles, dont une configuration équipée d'un disque dur interne de 20 Mo, le *600-20*, pour 4 990 F. Sympathique non ? Un émulateur devrait à l'instar du *500* et *500 +*, le rendre compatible avec le *CDTV*. A ce sujet, Commodore va commercialiser l'*Amiga-CDTV*, un bundle composé d'un lecteur *CDTV* avec télécommande infrarouge plus un clavier, une souris, un lecteur de disquette 3"1/2 et d'une série d'accessoires qui vous permettront de profiter selon vos désirs des capacités de l'*Amiga* et du *CDTV* réunis. Décidément, tout devient possible... pour 6 690 F (prix public conseillé).

Amédée Nèfles



Complété de ses différents périphériques, le CDTV peut devenir un véritable Amiga.




**La société ACE nous propose deux imprimantes. La Ace-Blackjet 360, impression bulles d'encre 300 dpi, 2/4 pages, avec 50 petites buses actives et une résolution de 300/300 dpi agrémentée d'une interface Centronics et d'une vitesse d'impression maximale de 360 cpm comme son patronyme l'indique devrait ravir les amateurs pour la somme de 4 990 F. Vous préférez peut-être sa petite sœur, nommée Ace-Blackjet 160, moins chère : 3 490 F. La seule différence réside dans la vitesse d'impression maximale de 160 cpm. A vous de choisir ! Amédée Nèfles**

# Ça bouge pour le 520 STE !

***Jean Richen, directeur de communication de la société Atari France, nous parle de l'orientation de ce standard à l'occasion de la sortie des packs Tilt d'Or et Micro Kid's.***

Dans le souci de rester proche de nos utilisateurs et, surtout, de nos futurs acquéreurs, notre société, en collaboration avec *Tilt*, Micro Kid's et un certains nombres d'éditeurs, propose deux solutions prêtes à l'emploi pour les débutants.
A moindre coût – soit pour un investissement de base de 2 690 F (prix public conseillé), ils pourront entrer en possession d'un *Atari 520 STE* et d'un panel de jeux, sélectionnés parmi les meilleurs ! »

Le pack Tilt d'Or s'oriente plus précisément vers les adeptes du jeu toutes catégories. Ils pourront découvrir cet univers en toute confiance quant à la qualité des produits proposés, soit *Vroom*, une palpitante simulation de course automobile (Lankhor), *Magic Pockets*, un des tops du jeu de plates-formes (Mindscape), ou encore *Croisière pour un cadavre*, un must du jeu d'aventure (Delphine Software). Ce pack sera disponible dans tous les magasins de micro-informatique.
Le bundle Micro Kid's, lui, s'adresse d'avantage au grand public. Distribué exclusivement dans les centres commerciaux Auchan, il contient trois softs Ocean d'excellente facture, mettant en scène des personnages connus et appréciés du grand public. *Robocop*, un formidable challenge dans la catégorie arcade/aventure, *Hudson Hawk*, un jeu de plates-formes dans lequel vous retrouverez l'ambiance du film du même nom avec Bruce Willis, et, pour finir, *Toki*, une adaptation réussie d'un célèbre jeu d'arcade.
« Cette initiative prouve une nouvelle fois que la potitique d'*Atari France* est de toujours rester en adéquation avec les besoins des utilisateurs et du grand public. »

Propos recueillis par
Amédée Nèfles




Les packs Tilt d'Or et Micro Kid's sont des solutions « clefs en main » destinées aux débutants qui souhaitent acquérir des valeurs sûres.


HEIMDALL
3615 UBI
Bientôt disponible sur AG, PC et ST.
La malédiction des dieux était prévue pour l'époque Ragnarök, époque pendant laquelle la confusion et la ruine s'abattraient sur le Monde, et les dieux se rassembleraient sur le dernier champ de bataille…
heimdall
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.
CORE
DESIGN LIMITED
distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

# PC Forum : on ne joue plus...

**Le Sicob, dans ses premiers temps, était ouvert à tous et présentait aussi bien du matériel professionnel que des produits « grand public ». Il a, par la suite, évolué en salon typiquement professionnel, avant de disparaître. Aujourd'hui, c'est le PC Forum, 100 % « pro », qui reprend la main. Avec succès ? Pas sûr...**

Utilisateurs personnels, joueurs, amateurs, passez votre chemin ! Sur les deux étages, immenses, qui composaient le PC Forum, un seul jeu était présenté (sur le stand Guillemot) et le prix des machines était très loin de ce que l'on rencontre généralement. Les *286* étaient proposés au prix des *386* (10 000 F et plus), les 386 dépassaient les 20 000 F et les *486* se promenaient allègrement entre 30 000 et 100 000 F. Et pour cause, seules les sociétés les plus solides pouvaient se payer des stands valant en moyenne 300 000 F... Pour ce qui est du logiciel, même combat ! Microsoft, Lotus, IBM sont les principaux acteurs, et si les prix des produits s'approchent lentement des 5 000 F, ils ne sont semble-t-il pas près de passer au-dessous de cette barre. Les visiteurs ? Le costume-cravate était de rigueur, ce qui n'empêchait pas ces messieurs très sérieux (ou ces jeunes loups dynamiques...) de se ruer sur tel ou tel stand lorsqu'un jeu, du type « la roue de la fortune », y était organisé. C'est d'ailleurs la principale nouveauté de ce salon : pas un stand où il n'y ait un logiciel, une panoplie de pin's ou un micro portable à gagner... Regarder ces messieurs respectables et grisonnants se bousculer pour accéder au podium était très surprenant. Peut-être, finalement, qu'un peu de jeu vidéo ne leur aurait pas fait de mal ! Les quelques badauds qui avaient accepté de dépenser les 200 F de l'entrée (ou comment interdire l'entrée aux « gamins »...) n'ont pu être que déçus. Certes, il y avait du beau matériel, de beaux logiciels, mais les nouveautés n'étaient pour la plupart que des antiquités recarrossées.

**OS/2 2.0**

Le principal événement logiciel était l'arrivée imminente de OS/2 version 2. Rappelons que IBM OS/2 2 est destiné à remplacer MS-DOS et Windows et, par la même occasion, à écraser Microsoft. C'est un environnement multitâche qui permet d'utiliser dans des fenêtres des programmes DOS, des applications Windows et des applications spécifiques OS/2, en mode 32 bits et en « multitâche préemptif » (« vrai multitâche »), ce qui permet en théorie de continuer de travailler même si une application « plante ». Ce n'est pas vraiment une nouveauté : des bêtas se promènent un peu partout depuis plusieurs mois. Nous avons cependant eu droit à une superbe démonstration de son fonctionnement et c'est réellement impressionnant (mais, pour l'instant, les applications Windows sont uniquement plein écran...). Le présentateur, très efficace, relançait le système après chaque partie de sa présentation. Plusieurs machines équipées de ce système d'exploitation étaient disponibles et c'est sur ces machines que j'ai compris le pourquoi de ces réinitialisations : pour un système dit « stable », OS/2 2.0 en version bêta plante de façon aussi régulière qu'amusante ! Il m'a de plus semblé un peu lent, mais il faudra attendre une version finalisée (prévue pour mars-avril) avant de juger. S'il tient ses promesses, il risque de supplanter MS-DOS et Windows, les utilisateurs en ayant assez des UAE (« Unrecoverable Application Error ») de ce dernier. S'il ne les tient pas, je crains fort qu'IBM perde du coup toute crédibilité dans ce domaine... IBM offrait à qui voulait un superbe annuaire de 800 pages (du format des mini-annuaires) regroupant les applications existantes ou prévues. Evidemment, rien que du très sérieux.

**Ce salon fut l'occasion de faire le point sur trois sujets forts : OS/2, le système d'exploitation des PS/2 IBM, la baisse sensible des prix sur les 486 et l'intérêt des éditeurs pour les logiciels adaptés aux machines multimédia.**

**Le *486* à toutes les sauces**

Il y avait de tout au PC Forum. Des *286*, des *386sx*, des *386* et, surtout, des *486sx* et *486dx*, de tailles et de prix variables – mais toujours très chers.

Le *486dx 50*, qui devait envahir les micros, n'est en fait présent que sur un très petit nombre de machines : les cartes et les coprocesseurs ne supportent pas une fréquence aussi élevée. Pour pallier ce « petit » problème, Intel développe un *486 25/50*, qui fonctionnera en 25 MHz quand il communique avec l'extérieur. Plusieurs fabricants de composants se sont lancés dans la fabrication de processeurs compatibles *386* (des *486* sont annoncés) et la course à la puissance ne semble pas prête de s'arrêter. Tant mieux pour notre porte-monnaie : cette concurrence ne peut que faire chuter les prix. Les périphériques occupaient, avec les micros, tout le premier étage, mais il n'y avait pas grand chose de nouveau. Quelques imprimantes couleur haute résolution (Tectronics A3 PXI, ...) à plus de 50 000 F, des lasers monochromes qui n'en finissent pas d'approcher les 5 000 F et toutes sortes d'applications « en réseau »...

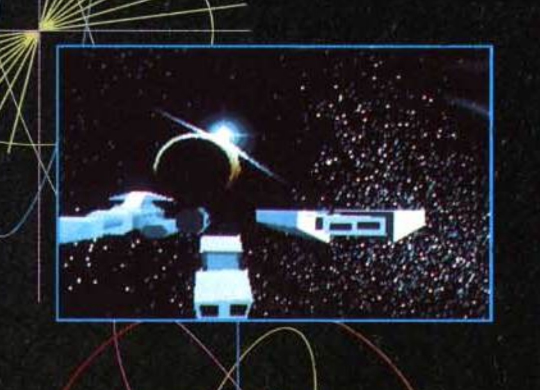
**Multimédia**

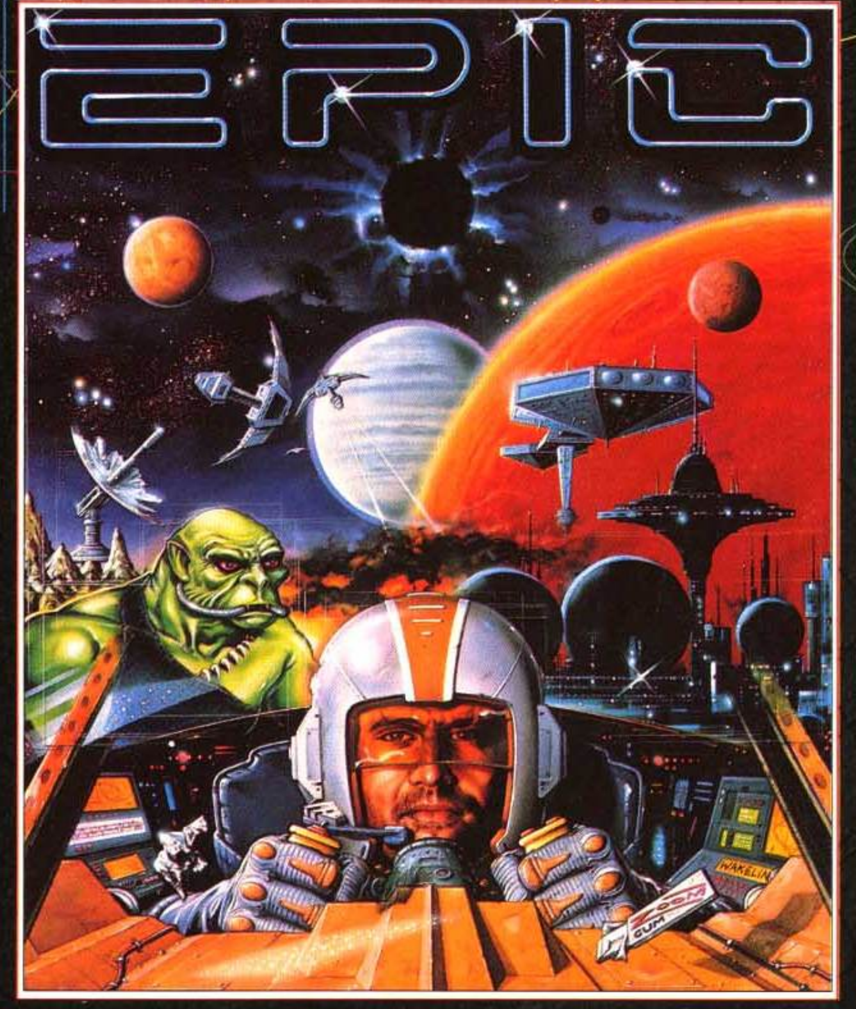
Tout le monde attendait, au PC Forum, les systèmes et applications multimédia. Sur le stand Philips, on trouvait des télévisions haute définition et des chaînes hi-fi (qu'allaient-elles donc faire dans cette galère ? ) ainsi, bien sûr, que les CDI et stations MPC (PC multimédia). Malheureusement, les produits présentés, très sérieux, n'étaient pas des plus attractifs. Les stations MPC n'étaient pas non plus très convaincantes car à base de *386sx*.

Deux stands présentaient des produits multimédia intéressants. Sur le stand Autodesk, une petite application, *AAplay Multimédia*, permettait de faire jouer en temps réel des animations en 320 x 200, 256 couleurs dans une fenêtre Windows. Sur le stand Guillemot, on pouvait admirer la nouvelle carte de Creative Technologies, la Vidéo Blaster, qui permet de capturer une source vidéo et de faire de l'incrustation d'images pour moins de 4 000 F TTC (le prix exact n'est pas encore communiqué). Une carte vidéo permettant la compression temps réel dans un rapport de 150 : 1 est attendue pour la fin de l'année aux alentours de 10 000 F.

Pour finir, ce salon semble avoir été très concluant commercialement, aussi bien pour la société Capric qui l'organise chaque année que pour les exposants qui ont pu signer moult contrats. Mais tout le côté ludique et personnel du *PC* était absent, ce que personne, à part moi, ne semblait vraiment regretter...

Jean-Loup Jovanovic

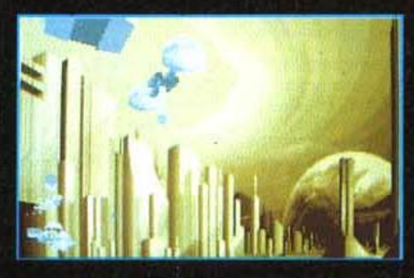



EPIC
ZOOM GUM
WAKELIN




CAUTION










ocean

# PEARL AGENCY FRANCE

## 25 rue Turgot · 68110 ILLZACH

## Tél: 89 66 12 11 Fax: 89 66 33 63

## SHAREWARES PC

**Des centaines de logiciels, de la gestion professionnelle aux programmes ludiques,voici un résumé non limitatif de notre catalogue.**

# PREMIER DIFFUSEUR DE SHAREWARES ET DE FREEWARES EN ALLEMAGNE PEARL AGENCY OUVRE SA FILIALE EN FRANCE

★ PEARL AGENCY: 80 Personnes dans 5 pays pour vous servir. ★

★ QUALITE – PRIX – SERVICES: Telle est notre devise ★

Fort de notre représentation en allemagne, 3 000 000 de logiciels difusés par an, notre filiale Française vous garantie des logiciels de haut niveau et tous en libre essai.

### BASES DE DONNEES

**FILESBANCK** (F1032A) Gestion de stock type base de données, vous pourrez mettre à jour le stock, calculer les prix en fonction des marges, faire des tris. Limité à 70 produits dans cette version Shareware. A essayer.

**INDEX** (F1038A) Mini base de donnée, le tri est possible pour chaque champs, et l'on peut sauvegarder la liste ainsi triée en ASCII, qui pourra alors être récupérée par d'autres logiciels. Paramètré pour cassettes vidéo, livres, disquettes.

**VIDEOTHEQUE** (F1043A) Une gestion complète et de haut niveau de votre vidéothèque. Vous pourrez gérer tous vos films, d'après la marque de la cassette et combien de fois vous avez déjà visionné cette cassette, pour une capacité de 400 films.

**ADRBASE** (F1047A) Ce logiciel vous permet de gérer un carnet d'adresses, un répertoire téléphonique, enveloppe, mailing, etc... D'une taille de 32000 fiches environ, il vous donnera une impression de votre agenda sans ratures et sans fautes.

**BCDOC/OPERAT/VOLUME/DIABOLO** (F1053A) Compil de 4 logiciels de la très bonne équipe d'auteurs de AAS, qui diffusent de nombreux autres Sharewares de qualité. Essayez BC BLOC (gestion de documents), OPERAT (pour instituteurs), VOLUME (problèmes de volumes), et DIABOLO (éditeur de doc), et vous aurez un aperçu de leurs talents.

**LOGEST** (F1067A) Vous pouvez enfin gérer vos disquettes facilement. Les tris se font par noms, genres. Sauvegarde automatique en fin de cession si vous avez modifié la base. Simple et efficace.

**CATEGO** (F1073A) Gestion documentaire de vos livres, vidéo cassettes, etc... Les sujets ont paramètrable. Le tri se fait soit par les auteurs, les titres, etc... Bien fait, ce logiciel peut gérer vos prêts, et où sont rangées vos disquettes favorites.

**MINIMET** (F1076A) Ce logiciel a été composé à la demande et sur les spécifications d'entreprise du batiments. Il a pour fonctions de réaliser très rapidement et très facilement des mètrés dans n'importe quel corps d'état.

### COMMUNICATION / MINITEL

**VIDEOTEXT** (F1069B) Vidéotext est un logiciel de capture d'écran minitel. La restitution peut se faire soit par mode paquet, soit en continu. La version complète peut gérer 120 pages minitel.

### BUREAUTIQUE / TABLEUR

**GEICALC** (F1019C) Mini tableur de 128 lignes–32 colonnes, et 20 fonctions par cellule. Presse papier, formatage des données, modification de la grille, etc... Rapide et bien fait!!!

**GESTION FINANCIERE** (F1020C) Vous avez besoin de calculer le montant du prêt ou les intérêts pour l'achat de votre ROLLS!!! Ce logiciel vous le fera en toute simplicité, et en plus, pour une somme modique, vous aurez la dernière version de GF.

**CAP90** (F1021C) Que vous soyez particuler ou autres associations, ce programme vous permettra de suivre votre comptabilité de façon plus simple, plus rapide, et plus efficacement qu'avec des techniques classiques sur papier. Avec une aide en ligne,vous aurrez la gestion du passif, de l'actif, gestion financière, dépense et recette. La version complète est livrée avec un manuel de 70 pages.

**COMPTE** (F1023C) Gestion de compte bancaire, un bon aperçu du programme complet, utilisable dans sa version Shareware pour son propre compte bancaire. La version complète possède un mot de passe et une fonction de récupération des informations des serveurs de Banques par minitel. Un Shareware très bien fait.

**BUDGET** (F1024C) D'une utilisation intuitive, ce logiciel nous permet de gérer vos comptes en utilisant la souris pour vos déplacements dans les différentes rubriques. Très simple d'utilisation.

**PARC** (F1028C) Gestion de parc matériel complète : sortie, entrée, mouvement, référence.Livré avec une documentation très complète.

**COMPTAGA** (F1029C) Ce logiciel permet au comptable (et aux autres) de tenir à jour très facilement, les livres de comptes obligatoires. Son utilisation est simple et ne demande aucune connaissance en informatique. Il permet de gérer les recettes, les dépenses, les bilans, les amortissements (déclaration 2035 A et 2035 B), les taxes sur salaires. Fournit avec une documentation très complète.

**Symboles**

- 1,2,3 Disquettes par application
- Paquet de logiciels
- Livre,Livre et disquette, Livre et paquet,materiel
- V — Version de logiciel complete

**Codification**

- AP... Paquet de logiciel
- B... Livre
- D... Logiciel en Allemand
- E... Logiciel en Anglais
- F... Logiciel en Français

### PARLATEUR V 1.21

C'est un calculateur parlant francais (Vous voyez et entendez le résultat!!! ) capable de traiter les nombres négatifs et la virgule. La version complète vous donne en plus, la possibilité de faire des opérations sur des racines, des logarithmes et des exposants,et vous pouvez utiliser la souris pour entrer vos données.Logiciel, documentation et voix entièrement traduit en français.

Matériel nécessaire : IBM-PC (XT,AT) ou compatible,DOS 3.3 ou supérieur,256 ko RAM libre. **PARLATEUR réf: F1078E prix 189.– Fs**

### EDUCATION / SCIENCES

**DICO ANGLAIS** (F1000E) Version limitée à 130 mots pour ce traducteur français – Anglais en Freeware. Le prix de la version complète, n'est (à votre bon coeur Messieudames ) pas imposé par l'auteur. La traduction mot à mot est claire et fidèle. Vous pourrez vous-même créer votre propre dictionnaire de mots.

**ESPAGNOL** (F1002E) Pour apprendre ou se perfectionner en Espagnol tout en jouant. Du même auteur que Anglais et Allemand. L'Europe s'est pour demain.

**ANGLAIS v3** (F1013E) Pour apprendre ou se perfectionner en Anglais et en jouant.

**ALLEMAND** (F1014E) Pour ce perfectionner en Allemand d'une façon agréable.

**ECRITURE** (F1015E) S'entrainer à la pratique de l'orthographe en s'amusant.

**GENEALOGIE** (F1018E) Créez votre arbre généalogique, grâce à cette base de donnée, que vous renseignez avec votre livret de famille ou tout autre document. Simple et efficace. Un exemple avec le Grand Hugue vers 865 AJC.

**LEO** (F1033E) Un petit logiciel pour les petites têtes blondes, afin de réviser efficacement les tables de multiplications.

**EZ-TREE** (F1034E) Logiciel permettant d'enregistrer les arborescences généalogiques familiaux. Il est possible de prendre en compte 16 mariages par personne et 32 enfants par couple.

**SPIROIDE** (F1035E) Un très bon jeu de questions – réponses en EGA. Désolé pour les possesseurs d'écran CGA! Très intéressant pour les profs, car livré avec les utilitaires de formulation des questions. Vous pouvez également créer votre propre bibliothèque de questions – réponses. Le tout en couleur. Très bien!!!

**ORDIREGION** (F1037E) Logicile bridé d'exploitation des données démographique à l'aide d'une carte de France, utilisée dans l'enseignement.

**ASTROGRAPH** (F1041E) Ce logiciel calcul et dessine les cartes du ciel de 1600 à 2050, ainsi qu'une animation des planètes lentes, de Jupiter à Pluton.

**ASTROPHILE** (F1044E) Ce logiciel d'astrologie vous permet de savoir très rapidement votre thème astral, en fonction de l'heure, du jour, du mois, de l'année et de l'endroit de votre naissance. Il possède aussi une fonction thèmes comparés et bien d'autres...

**PASCAL** (F1046E) Cours de Pascal et Turbo Pascal en hyper texte. Très complet, il rendra de nombreux services aux débutants en Pascal, ainsi qu'aux autres.

**PROVERBES** (F1049E) Retrouver un proverbe. Ce logiciel vous permet de définir plusieurs niveaux, et vous donne en prime l'explication du proverbe.

**PARTICIPE PASSE** (F1052E) Révisez votre grammaire grâce à ce programme en diffusion libre (domaine public), et après quelques essais, vous serez champions des participes passés. Niveau programmable pour tous élèves studieux. Dur-dur!!!

**LA VIE DU LAC** (F1054E) Un programme écolo. En jouant, apprécier les différentes composantes d'un écosystème lacustre, tous les principaux mécanismes, éléments nutritifs, phytoplanctons, poissons, etc... sont mis en jeux. Si je vous dis que ce programme à été écrit pour l'EDF qui diffuse la version complète, pour l'étude du lac de «PARELOUP» en collaboration avec le ministère de l'environnement, les écolos et les autres, ne pourront que l'essayer.

**CONJUGUEUR** (F1055E) Dictionnaire de conjugaison, entréz le verbe à conjuguer, le programme vous affiche dans 8 temps le verbe conjugué. Très très simple d'utilisation mais très efficace et bien présenté. Programme en domaine public offert par LURCIEL.



### SCANNER A MAIN

Documentation et logiciel en Français

Notre scanner à main «MARS 105 Plus» est un modèle économique d'une maintenance et d'un emploi aisé, qui permet de balayer des images pour les stocker dans un ordinateur. Le scanner «MARS 105 plus» peut être connecté à tout ordinateur IBM PC/XT/AT ou compatible. Le scanner «MARS 105 plus» permet le balayage de photographies,diagrammes, dessins, logos, revues, utilisé dans le domaine de la reconnaisance de caractères ,PAO et de la fabrication et conception assistées par ordinateur. L'utilitaire livré avec le scanner «MARS 105 plus» est un programme très performant qui optimise l'utilisation de toutes les fonctions du scanner.

Caractéristiques du Scanner «MARS 105 plus»:

- Largeur de balayge : 105 mm
- Résolutions : 100 / 200 / 300 / 400 DPI (Dot Par Inche) Point par lignes
- 4 modes de balayage 1 Texte, 3 modes demi-tons 8x8
- 65 demi-tons
- Réglage de la luminosité sur le scanner en continue.
- Emméteur de balayage Jaune-Vert pour saisir les nuances sur un support rouge
- Vitesse de balayage : 2,70 PPS (6,68 mm/s)
- Guide permettant un balayage parfaitement vertical.
- Indication sur le scanner de vitesse de balayage trop élevée

L'utilitaire scankit livré avec le scanner «MARS 105 plus» permet:

- La prise en charge de la mémoire d'extension EMS
- L'impression
- L'édition de pixels
- La fusion de 2 images rapides
- Gestion des formats IMG, MSP, CUT, TIF PIX, PCX.

**SCANNER A MAIN** réf: F9002M au prix de 949.– Fr.

**FLOREAL** (F1072E) Ce programme de sciences naturelles, permet de connaître toute la composition des fleurs. Du niveau CM1/CM2, il convient à tous les élèves qui s'interessent à l'écologie. Suite de Germinal et plein de graphismes très bien fait.

**ARBOREAL** (F1074E) Dans la même famille que Floréal, ce logiciel de sciences naturelles permet de connaître la composition des arbres. Toujours des graphismes de bonne qualité.

**AQUALOGIQUE** (F1075E) Tout ou presque tout sur la vie des poissons. Le votre est-il malade, a-t-il les yeux

## PRIX DES DISQUETTES

**Vous ne payez que le prix du support et de la gestion des disquettes, les logiciels en shareware sont fournis en libre essai.**

**La disquette au format 5,25 (360 ko)**
**pour seulement 19.90 Fr**
**A partir de 10 Disquettes 18.20 Fr pièce**
**A partir de 20 Disquettes 16.50 Fr pièce**
**A partir de 30 Disquettes 14.50 Fr Pièce**
**Pour disquette 3,5 rajouter 6.– Fr**
**(au prix par disquette)**
**Participation aux frais de port et d'emballage 16.– Fr**
**PS: regroupez-vous pour l'achat des disquettes.**

globuleux, ce logiciel peut vous aider à le soigner en vous donnant plusieurs méthodes pour guérir vos amphibiens.

## MEDICAL / SANTE

**CUISINE** (F1036D) Vous ne savez pas quoi faire à manger pour vos convives dimanche ? Ce logiciel va vous permettre de les rassasier avec des plats succulents, des cocktails originaux, et le tout commestible. Imprimante obligatoire.

## GRAPHISMES

**REVEILLEUR** (F1008F) Horloge entière écrit en langage assembleur, vous permet d'avoir l'heure dans le coin supérieur de votre écran, plus une alarme à la seconde près. Paramètrage très facile.

**BRISTOL 2** (F1031F) Imprimer vos cartes de voeux, de visite, etc... Sur votre imprimante de manière simple et rapide, grâce à des menus déroulants. BONNE FETE!!!

**MEGACLOCK** (F1051F) Belle horloge plein écran et entièrement paramètrable, couleurs et formes.

**DES2000** (F1059F) Avec ce logiciel, vous pourrez dessiner sur votre écran, des cercles, des lignes, des points, des boites, des étoiles, y écrire dans 4 polices de caractères de 3 dimensions, animer des parties d'écran, Zoomer 30x vos créations, et composer de la musique. Original, à essayer.

**ICONER** (F1065F) Cet éditeur d'icones, réalise des interfaces graphiques faciles à mettre en oeuvre, les icones (256 par fichiers) ont une taille variable de 8x8 à 56x56 pixel. Pour les possesseurs de Turbo-Pascal et d'écran EGA.

## JEUX

**CITATION** (F1002G) Recueil de 365 citations philosophiques prises au hasard, et affichés sur l'écran avant de vous rendre la main. Dans un Autoexec.bat, votre PC sera philosophe.

**POPCORN** (F1003G) Casse brique très performant, règlage de la vitesse avec Popspeed, et création de vos tableaux avec Popgené. Très bien fait pour ce Shaereware Français.

**COMPIL JEUX (8)** (F1004G) Compilation de 8 jeux du même auteur. Othello, Huit, Poker, Black-Jack, Tron, Ere, Charivari. A essayer!!!

**BRIDGE** (F1005G) Bridge est une amélioration de «Turbo bridge», principalement dans l'environnement du joueur. Cette version est bilingue : Français/Anglais. Après avoir acquitté la licence, vous recevrez de l'auteur la version 4, qui respecte le système de jeu Français, tel que défini par la Fédération Française de bridge, sur cette disquette, est inclu Turbo Bridge.

**LE COUTEAU ROUGE** (F1016G) Un bon jeu d'aventure et en Français. Après 15 ans d'exil, vous revenez au pays, et l'aventure commence.

**GTHOR** (F1025G) Un Othello doté d'un ensemble de commande pour permettre l'étude du jeu. Ce programme à été agréé par la Fédération Française OTHELLO, et classé à la hauteur des 10 meilleurs joueurs (humain) Français en 1990. En plus, la souris est supporter dans cette version.

**HOROSCOPE** (F1040G) Un horoscope sur imprimante ; traduction en Français du programme original de Société PATCHED. Ecrit en basic, vous pourrez l'étudier, en plus il vous donnera votre horoscope sur imprimante, mais uniquement sur cette version. A vos claviers, la tête dans les étoiles!!!

**COMPIL JEUX** (F1050G) Compil de jeux de société connus, dont Poker, Puissance 4, Othello, Echecs,et tous en domaine public pour vos longues soirées d'hiver.

**PENDU** (F1056G) Jeu du pendu traduit en Français. Rapide, avec + de 1000 mots en mémoire, et le tout en couleur. Un utilitaire d'édition de mot est fourni avec ce logiciel.

**LOTO** (F1066G) Pour devenir millionnaire, ce logiciel d'aide au LOTO vous permettra d'affiner vos jeux, la version complète vous permettra même les impressions,et dispose d'une base de donnée de tous les tirages du jour de la création du LOTO à aujourd'hui.

**5 JEUX** (F1068G) Une compile de 5 jeux pour vous divertir : RACE-3, MAD-DAU, PAC-DAU,ZOBIFLY1, GLOBULE, amusant.

**MICROGRILLE** (F1070G) Générateur de mots croisés, livré avec un historique des mots croisés, il permet en outre d'imprimer les grilles, de faire les mots, d'avoir la solution et de sauvegarder vos grilles.

**PUZZLE** (F1071G) Un jeu de puzzle en CGA. Vous pouvez visualiser la solution et retourner au jeu, intervertir les pièces. Livré avec 12 puzzles différents de 32 cases.

## MUSIQUE

**SOUND MARKER** (F1063H) Un générateur de son, avec une fonction «son aléatoire», simple à utiliser car pilote de manière entièrement graphique, ce logiciel vous permettra d'exploiter le HP de votre PC, sans connaissance particulière, et obtenir des sons tout à fait particuliers.

## AUDIOMASTER

INCROYABLE! Pour 299.– Fr votre PC apprend à parler. **AUDIOMASTER** est un petit module électronique qui se branche sur votre port parallèle. Vous branchez sur le module un micro, un magnétophone ou n'importe quelle source sonore et vous les enregistrez sur votre disque dur avec la possibilité de les entendre sans matériel supplémentaire que le haut parleur de votre PC. Livré avec un utilitaire (en francais) vous pourrez modifier et sauvegarder sur disque vos enregistrements pour les rappeler à n'importe quel moment. Cette technique a été utilisée pour la programmation du logiciel PARLATEUR (voir notre offre du mois). Utilitaires,et documentation de 36 pages en francais. Réf: F9001M). 299.– Fr

## TRAITEMENT DE TEXTES / EDITEURS

**VIRGULE v4.1** (F1017J) Un traitement de texte vraiment simple d'emploi, avec la possibilité de tracer des lignes et des cadres. Les commandes par menus déroulants sont simples et clairement expliquées par une aide en lignes. Toutes les fonctions d'un grand traitement de texte en Shareware.

**XED** (F1022J) C'est un éditeur de texte très puissant pour tous fichiers ASCII. Convivial, vous pourrez même modifier le fichier en mémoire. Toutes les commandes d'un éditeur sont disponibles.

**EXPRESS** (F1026J) Editeur de texte très puissant possédant d'importantes commandes et fonctions, traitants le texte chargé.

**GEITEXTE v1.5** (F1042J) Un traitement de texte facile à utiliser. Enrichissement du texte, justification, bloc à travers des menus déroulants. Vous pouvez aussi sélectionner des caractères graphiques et les incorporer au texte. Très bien! Un auteur connu pour la qualité de ses programmes.

**COMPIL** (F1060J) Cet ensemble de logiciels dont 2 de gestion de textes et quelques jeux, sont l'oeuvre de l'équipe de AAS, garanti de bonne réalisation, cette équipe est à encourager vivement. Essayez cette compil, vous ne serez pas déçu.

**CATHIE** (F1061J) Ce T-Texte complet vous est offert par Média Soft, qui ne demande aucun droit d'auteur. De bonne facture, ce T-Texte permettra à beaucoup de se familiariser avec ce nouvel outil qu'est l'écriture informatique.

**ANAIS II** (F1062J) Logiciel de publipostage (mailing), il fait la fusion entre une base de donnée et un formulaire administratif. Vous pourrez éditer des contrats personnalisés, des formulaires administratifs, des étiquettes, feuilles de maladie, impôts, etc... Limité à 20 enregistrements pour cette version Shareware.

## UTILITAIRES DISQUES / ANTI-VIRUS

**MAITE** (F1012K) Extracteur de chaine dans les programmes EXE ou COM. Avec l'éditeur intégré, vous manipulez les chaines de caractères trouvées, et le logiciel les replace dans le fichier source.

**VIRDAT** (F1027K) Base de données sur les virus avec interphace graphique géré avec la souris. Ce logiciel vous donne tous les détails de près de 600 virus avec leur mutation possible, ce qui représente 1440 variantes, toutes commentées. Peut fonctionner avec SCAN et CLEAN de McAFFEE.

## UTILITAIRES DOS

**UTILITAIRES** (F1009L) Utilitaires DOS du même auteur, plein d'outil pour votre PC, et de très bonne facture, et tout en version libre (domaine public).

**PROTECT** (F1010L) Comme son nom l'indique, protège l'accès de votre ordinateur par un mot de passe, pas facile à contourner. Ainsi vous serez protégé contre les curieux qui seraient tentés de lire ou de copier des fichiers personnels en votre absence. Attention, car vous n'avez que quelques secondes pour entrer votre mot de passe (3 secondes pour un 386,20 MHZ). La source en Pascal 5 est disponible chez l'auteur.

**RVMENU** (F1011L) Gestionneur de menus sous DOS. Lancez vos programmes sans problème de mémoire, car RV MENU est non résident.

**FLMENU** (F1030L) Gestion par menu déroulant ou en cascade des logiciels présents sur votre disk. Après un paramètrage rapide, vous pourrez lancer toutes vos applications avec la souris, et cela sans consommer de la mémoire car FL MENU est non résident.

**MAKEMENU** (F1039L) Petit générateur de menu (20 Max). Cré un fichier bat pour lancer vos applications, non résident, il n'occupe pas de place en mémoire. Très simple d'utilisation et de paramètrage. A posséder si vous utilisez couramment moins de 20 logiciels différents.

**BENSORT** (F1045L) Un logiciel de tri paramètrable et qui dépasse le SORT du DOS, qui lui est limitéà des fichiers de 64 Ko.

**LTL** (F1048L) LTL est un programme qui permet le traitement complet d'une base de donnée des enregistrements de locigiel, il vous permettra de changer les renseignements sur la liste de vos logiciels, ainsi que d'avoir pour vous,une gestion complète de vos disquettes.

**DISK-LOOK** (F1057L) Cet utilitaire rend invisible un répertoire complet sur le disque A: . Ni PCTool, ni Norton etc... ne peuvent lister les fichiers ainsi protégés. La seule façon est d'utiliser DISK-LOOK pour voir la directorie du lecteur protégé. Vous trouverez en plus sur cette disquette, d'autres utilitaires du même auteur, et tous de bonne qualité.

**RSDUP** (F1057L) Une autre façon de faire des copies et formatage de disquettes, avec cet utilitaire qui simplifie la vie. (de vos disks!)

**BONJOUR** (F1064L) Ce logiciel vous souhaitera tous les jours vos anniversaires et les fêtes du jour, avec un bonjour sympathique. Il ne se lancera qu'au premier allumage de votre PC et vos empêchera de ne pas oublier vos ami(e)(s).

**PCMENU** (F1077L) Logiciel permettant de lancer toutes vos applications et vos programmes en n'utilisant que 10Ko de mémoire.

## LES VIRUS INFORMATIQUES

Ce sont des petits programmes, qui comme les virus biologiques causent des troubles divers. Ils se reproduisent tout seul pour en arriver à détruire le support qu'ils infectent. Depuis 1989 ou l'on en recensait 80 leur nombre est passé à plus de 700 cette année. Heureusement, des vaccins existent. Tous nos logiciels sont rigoureusement passés par deux scanners anti virus, pour vous garantir des logiciels parfaitement sains. Un de ces anti-virus vous est proposé dans notre offre du mois de Avril.

## PEARL AGENCY VIRUS SCANNER V1.22

Avec le logiciel PAVS, tous les supports de données et la ram seront verifiés afin de détecter tous virus pouvant s'y trouver. Dans sa version complète 678 virus ainsi que leurs dérivés seront détectés. Le propre du programme PAVS est d'examiner la mémoire, les fichiers EXE, COM, BIN, SYS et OVL, les entrées des répertoires et des secteurs BOOT. Disponible en version complète au prix de 219.- FF ttc, réf: F1079K à notre agence PEARL AGENCY FRANCE.

## STOP AUX SURTENSIONS DU SECTEUR

Vous avez pensé à vous protéger des virus pour votre ordinateur mais un autre danger le menace ,ne vous êtes-vous jamais énervé après une remise à zéro de votre système informatique alors que vous aviez presque fini la saisie complète de votre dernier logiciel révolutionaire,et tout PERDU!

Ceci est maintenant chose révolu, en effet pour votre entière plénitude nous avons fait fabriquer pour vous le PFi.22 . Issu des dernières technologies ,le PFi.22 est un appareil sofistiqué qui contient plusieurs types de composants différents afin d'assurer sa perfomance. Parmi ceux-ci on note : des tubes à gaz à fort écoulement ,des varistances, des écréteurs de puissance, des filtres qui résistent à toutes saturations. le PFi.22 vous assurera une protection maximum de votre installation informatique. Deux modèles : PFi22A pour réseau monophasé sans terre au prix exceptionnel de 365.– Fr. PFi22B avec filtre passe-bas pour réseau avec terre aux prix exceptionnel de 1045.– Fs

## EROTIQUE

Réservé aux adultes

**PAQUET EROTIQUE 2 EGA/VGA** (AP-14EG) Un show très osé d'images digitalisées et de très bonnes qualités. **6 Disks 5,25 ou 3 Disk 3,5 pour 99.– Fr l'ensemble.**

**PAQUET EROTIQUE 3 CGA** (AP-18ES) Le Super paquet avec images digitalisées, petites animations,dessins animés et jeux érotiques. **7 Disks 5,25 ou 3 Disks 3,5 pour 120.– Fr l'ensemble.**

**PAQUET EROTIQUE 4 VGA** (AP-31EV) Superbes images coquines made in USA,votre VGA-Carte n'en croira pas ces pixels. **12 Disk 5,25 ou 6 Disks 3,5 pour 200.– Fr l'ensemble.**

**PAQUET EROTIQUE 6 VGA** (AP-556) Ho Ho... Absolument interdit au mois de 18 ans. **2 HD-Disks 5,25 (1,2Mo) pour 85.– Fr ou 2 HD-Disks 3,5 (1,44 Mo) pour 95.– Fr**




**EROTIQUE-POWER-PAQUET** (AP-587) Ensemble économique regoupant les paquets 6 et 7 VGA. **9 HD-Disks 5,25 (1,2Mo) pour 300.– Fr ou 9 HD-Disks 3,5 (1,44 Mo) pour 320.– Fr**

**ANIMATION EROTIQUE 8 VGA** (AP-114V) Plus de 10Mo d'images,d'animations en VGA (640x480) et ... En exclusivité PEARL AGENCY (Ces applications ne sont pas des sharewares mais des versions complètes). **10 HD-Disks 5,25 (1,2Mo) pour 340.– Fr ou 10 HD-Disks 3,5 (1,44 Mo) pour 370.– Fr.**

**ANIMATION EROTIQUE 9 SVGA** (AP-115S) Homme moderne possédant SVGA (512Ko/800x600) à vos PC. L'heure de l'Erotisme électronique (et le mot est faible) a sonné .Animation et son (Sounblaster) de qualité parfaite. Une exclusivité PEARL AGENCY (Ces applications ne sont pas des sharewares mais des versions complètes). **10 HD-Disks 5,25 (1,2Mo) pour 340.– Fr ou 10 HD-Disks 3,5 (1,44 Mo) pour 370.– Fr.**

## OFFRE DE LANCEMENT

OUI, vous avez bien lu:
3 logiciels* pour 10 Francs.

| | |
|---|---|
| OTHELLO | le célèbre jeu |
| PARLATEUR | Une calculette parlante |
| BANANOID | Un casse briques haute résolution VGA (256k) et souris |

Grâce à notre réseau d'auteurs (+ de 800) nous vous proposons ce mois 3 logiciels à essayer librement chez vous. Si vous les trouvez satisfaisants et que vous les utilisez régulièrement, il vous suffira d'acquitter, pour une somme souvent modique (Pas d'intermédiaires entre les auteurs et Pearl Agency), une licence d'utilisation. Vous recevrez avec celle-ci la dernière version du programme avec toutes ces options.

**Ceci est un engagement MORAL**

Rien ne vous sera demandé si vous décidez de ne pas garder ces logiciels, nous vous demandons simplement des les effacer de votre disque ou de votre disquette. Avec ce contrat de confiance entre les auteurs, PEARL AGENCY et vous, nous pourons vous offrir tous les mois des logiciels de qualités en libre essai.

* logiciel du domaine publique et shareware

**OFFRE DE LANCEMENT**
**réf: F8001**
**Fr 10.–!**

## APPEL AUX AUTEURS DE SHAREWARES ET DOMAINE PUBLIQUE

Nous recherchons des auteurs de sharewares Francais sur PC. Nous diffusons actuellement environ 250.000 sharewares par mois dans 5 pays. Pour la france nous assurons un budget publicitaire annuel dans plusieurs revues informatique de renom, afin que le shareware soit enfin reconnu comme il le mérite.

## Bon de Commande

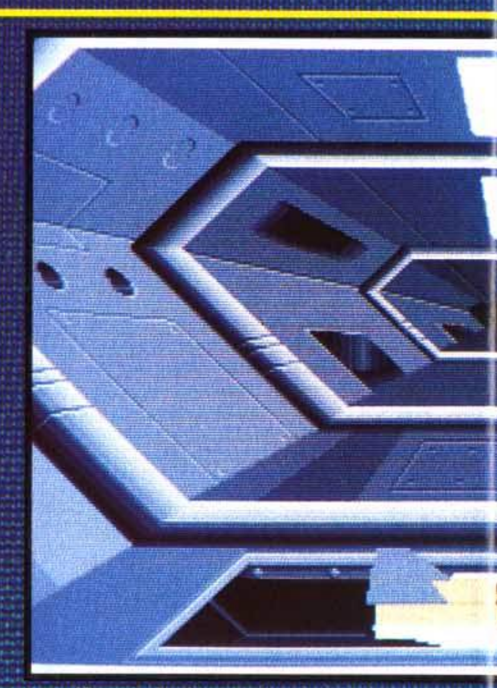
PEARL AGENCY FRANCE
25 rue Turgot
68110 ILLZACH
Tél: 89 66 12 11 · Fax: 89 66 33 63

Oui! Je désire recevoir les disquettes suivantes:

Nom:
Réf:
Frais de Port 16,00
Total 5.25 x =
Total 3.50 x =

☐ Chéque ☐ Mandat
☐ Règlement a l'order de PEARL AGENCY

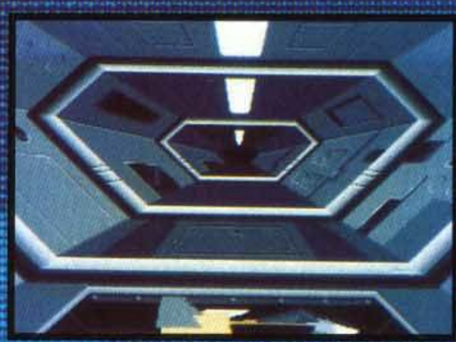
Nom
Prénom
Rue
CP et Ville



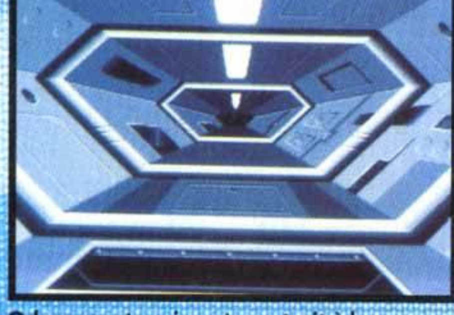
Le mélange de décors dessinés à la main est épatant. On peut voir le sas s'ouvrir et...

# la démo des étoiles

Attention, attention ! Appel à toutes les unités Amigaïstes. Que tous les fans de *Star Wars*, les mordus d'*Epic* et les admirateurs de *Wing Commander* prêtent l'oreille. Rendez-vous sur la planète MK26, secteur FR3 pour visionner la nouvelle mégadémo d'Alcatraz. Nom de code : *Odyssey*. Taille : cinq disquettes. Nationalité : suisse. Signes particuliers : véritable film informatique, a remporté le premier prix de la compétition organisée par Anarchy et Silents cet hiver au Danemark. Caractéristiques principales : un must de la démo sur *Amiga*. Informateurs : Dogue de Mauve et Eric Ramaroson.



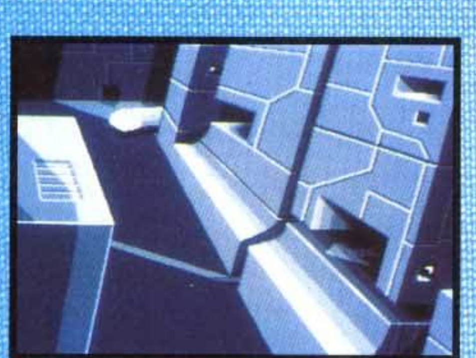
... jusqu'à la fin de l'aventure. Réalisé en 3D, ce vaisseau n'est pas sans rappeler certains avions de chasse.



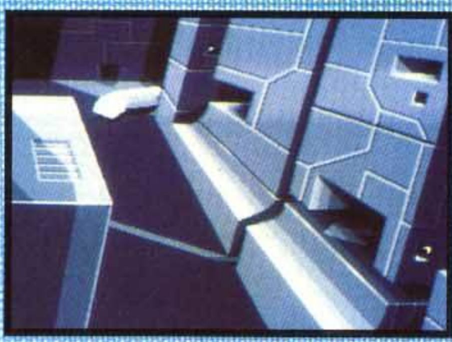
Odyssey est vraiment construit à la manière d'un film. Dans cette scène, Zork, le héros de l'histoire...



... va s'enfuir aux commandes d'un vaisseau de combat rapide et puissamment armé qu'il pilotera de planète en planète...



L'aventure commence réellement sur une lointaine planète-bagne sur laquelle Zork a été transféré. Ici, une vue sur le sas par lequelle il va s'échapper.



Ici encore, les graphismes de PGCS, tout en dégradés de gris, rendent bien l'ambiance glauque du lieu. A l'arrière-plan, un camion débouche sur la rue, ignorant que dans quelques secondes...



... le vaisseau de Zork va jaillir du silo dans un vrombrissement de réacteurs, talonné par un escadron d'intercepteurs aussi rapides qu'aggressifs. Le combat s'annonce particulièrement rude ! Cette séquence impressionne par la qualité des bruitages (il faut entendre le « vrooom » des vaisseaux qui décollent), accompagnés d'une musique rythmee qui colle parfaitement à l'action.



... le vaisseau apparaître progressivement.



**Même si la démo se déroule essentiellement en 3D, elle est émaillée de pleines pages très travaillées où PGCS démontre l'étendue de son talent.**



**L'animation est elle aussi étonnante, les mouvements de chaque engin étant à la fois souples et variés.**



**Le scénario emmène Zork à la découverte de mondes étranges et d'extra-terrestres parfois déroutants. Celui-ci s'appelle « Eye » et c'est le dernier survivant d'une race antique. C'est lui qui indiquera à Zork comment abattre les Kryllions.**

Après *Voyage*, le mois dernier, vous pensiez avoir tout vu... Que nenni ! C'est aujourd'hui à une véritable odyssée que vous convient les membres d'Alcatraz, célèbre groupe franco-suisse qui se lance également dans la création de jeux.

*Odyssey* est sans conteste l'une des démos les plus surprenantes et les plus originales jamais réalisées, et ce toutes machines confondues. Profitant de leur savoir-faire en la matière, Hornet (programmation), PGCS (graphismes), Greg (musiques) et Zoltar (bruitages) ont décidé d'aller plus loin que la simple démonstration technique (« J'affiche un sprite plus gros que le tien ! »). Avec *Odyssey*, ils ont « tout simplement » réalisé le premier mini-film sur micro. Et le résultat est éblouissant ! Dès les premières secondes, on s'aperçoit du soin immense apporté à la conception. L'affichage est parfaitement synchronisé avec la musique, qui se fait majestueuse ou rythmée selon ce qui se déroule à l'écran.

Le scénario d'*Odyssey* n'est pas d'une folle originalité mais la mise en scène est extraordinaire. Vous suivez les tribulations d'un certain Zork, héros intersidéral de son état, dans sa croisade contre les Kryllions (comprenez : les méchants extra-terrestres qui veulent contrôler l'univers).

Evidemment, cette quête n'est pas simple et Zork vit une multitude d'aventures avant de la mener à son terme.

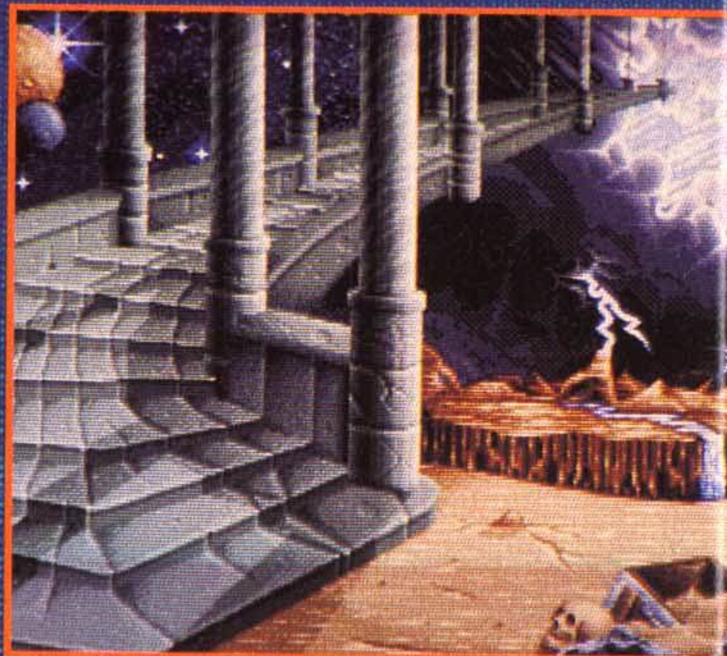
Champs d'astéroïdes, combats spatiaux, voyages sous-marins, exploration de labyrinthe, tractations diverses, tels sont quelques-uns des temps forts qui vous attendent dans *Odyssey*. Avec tout ça, on est presque étonné d'apprendre que la démo tient sur seulement (?!?) cinq disquettes...

L'essentiel de l'aventure se déroule en 3D. Comme dans *Epic*, des vaisseaux de toutes formes et dimensions vont et viennent à travers l'écran, la plupart du temps accompagnés de bruitages particulièrement convaincants. Ce qui étonne surtout, c'est la qualité de l'animation. Les astronefs virevoltent et se croisent avec une grâce et un souci du détail dignes des meilleures scènes de *Star Wars*. Même si les algorithmes de 3D ne sont certainement pas les plus rapides jamais conçus sur *Amiga*, la beauté et le réalisme des mouvements (qui ont exigé la création d'utilitaires spécialisés) font d'*Odyssey* une référence en la matière. A noter également, l'utilisation judicieuse de formes sphériques et cylindriques, rarement utilisées dans ce type de 3D. La réalisation est excellente, en particulier en ce qui concerne le mélange des formes 3D avec des sprites ou des décors bitmap (mégalopoles, champs d'astéroïdes, explosions, planètes énormes, carte animée du système solaire, etc.). Les scrollings, plein écran et souvent parallaxes, sont eux aussi particulièrement fluides.

Lors de certaines séquences, l'*Amiga* gère un décor fractal complexe (façon *Midwinter*) tout en conservant une souplesse d'animation remarquable. Bref, Hornet fait son travail de programmeur mieux que bien des « professionnels ».



Quelques secondes avant la superbe séquence finale. L'arme absolue, construite au fil de l'aventure, vole en direction de la planète des Kryllions. Préparez-vous à un feu d'artifice digne des plus grandes sagas du space opera !



Inspirés par une multitude de livres, de films et d'illustrations de science-fiction, les membres d'Alcatraz n'ont pas hésité à laisser courir leur imagination. Plus qu'une simple démo, *Odyssey...*



[illegible] Zork, les Kryllions [illegible]





Malgré la taille et la complexité des objets en 3D, l'animation d'Odyssey reste toujours fluide. De plus, l'arrière-plan est souvent animé (sprites qui traversent l'écran, lumières qui clignotent, étoiles filantes). La réalisation sert à merveille un scénario classique mais efficace.

Quelques minutes seulement après son arrivée à bord du transporteur de détention, Zork est déjà en fuite. Eh oui, même les terribles Kryllions ne sauraient retenir longtemps l'un des héros les plus célèbres de la galaxie... Ceci dit, le suspense d'Odyssey vaut bien celui de la plupart des classiques de la S.F.



... vous ouvre la voie des étoiles !



Survolant la surface de planètes desertées à bord de son vaisseau volé, Zork part à la recherche de la bombe qui lui permettra d'anéantir la menace Kryllion. Pour mener cette difficile mission à bien, il devra d'abord échapper à ses ennemis et surtout trouver ceux qui accepteront de l'aider.



Tout comme dans les bons simulateurs de vol, Odyssey comporte une multitude de vues subjectives qui enrichissent l'action.

Une mention spéciale également aux musiques composées par Greg et aux bruitages de Zoltar, parfaitement homogènes et qui « collent » véritablement à l'action. Il faut avoir entendu au moins une fois le vrombissement des chasseurs qui se lancent à la poursuite de Zork et le bruit des lasers pour savoir ce qu'ambiance sonore veut dire...

On pourrait penser, 3D oblige, que les graphismes d'*Odyssey* n'ont rien de vraiment spectaculaire. Mais il n'en est rien. En effet, la démo est émaillée de nombreuses planches dessinées à la main de très bonne qualité (et d'inspirations fort diverses). PGCS, vieux routard de la démo, nous gratifie ici de ses meilleures réalisations.

On le voit, *Odyssey* est une démo aux proportions homériques ! Et pour ceux (mais y en a-t-il ?) qui ne seraient pas tout à fait convaincus, je finirai en citant quelques chiffres significatifs.

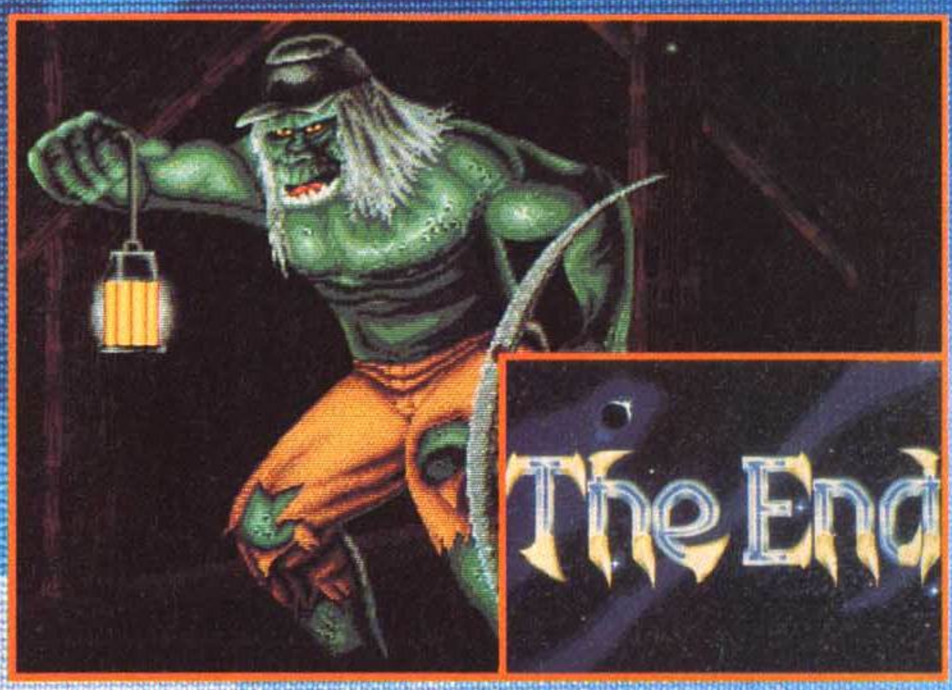
3 méga-octets de graphisme, 7 musiques complètes, 1 méga de sons digitalisés et une durée de 40 minutes. Difficile d'imaginer plus grandiose, non ? Ajoutons que Hornet a entièrement reprogrammé la gestion du lecteur de disquette et de la mémoire, créé un programme spécial pour gérer les objets 3D et écrit un compacteur, une routine de musique super-rapide ainsi qu'un utilitaire d'animation IFF (format graphique de base) rien que pour *Odyssey*.

Alors, serions-nous en face de la démo parfaite ? Certes, non. On trouvera toujours quelques petits détails à critiquer de-ci de-là, comme par exemple le côté parfois très approximatif de l'anglais utilisé. Mais ces inconvénients mineurs ne sauraient entamer l'enthousiasme que l'on ressent en admirant *Odyssey*, que ce soit pour la première ou pour la centième fois. Même l'humour n'a pas été oublié (témoin, le générique qui liste une flopée d'acteurs imaginaires), non plus que l'amour, sous la forme d'une belle dédicace de PGCS « à Nathalie ».

Décidément, les concepteurs de démos n'ont pas fini de nous étonner !

Pour ceux qui seraient encore en train de lire cet article au lieu de la réclamer à leur contact ou sur le 3615 TILT, je dirai simplement qu'*Odyssey* est l'une des cinq meilleures démos sur la machine de Commodore et que tout Amigaïste digne de ce nom se doit (que dis-je, a le devoir !) de se la procurer... Quant à moi, je retourne m'y plonger. Que Zork soit avec vous !

Je vous rappelle que nous attendons vos plus belles créations (originales, bien entendu ! ) et vos démos favorites, aussi bien sur Amiga que sur ST ou même PC. Les meilleures d'entre elles seront sélectionnées et passeront dans les prochaines émissions de Micro Kid's.




Cette étrange créature humanoïde est un spécimen de la race extra-terrestre qui exploite [illegible] sera composé l'arme absolue que Zork veut mettre au point. Odyssey constitue l'une des cinq démos majeures sur Amiga.

Pour tout renseignement, composez le 3615 TILT ou écrivez à :
Tilt/Micro Kid's
Démos
9-13 rue du Colonel Pierre Avia
75015 Paris

Dogue de Mauve &
Eric Ramaroson

# Edito

# 18 INTERET

# DUNE

PC

Des Hits, des Hits, comme s'il en pleuvait ! Ce mois-ci, nous vous proposons un véritable test du très attendu *Dune*, sur *PC*. Fabuleux ! *Falcon 3.0*, quant à lui, devrait ravir les fans de simulation, à moins qu'ils ne lui préfèrent *Shuttle*, un logiciel très controversé que certains hésitent à classer dans la catégorie « jeux ». *Ork,* le nouveau Psygnosis, débarque sur *Amiga*, nettement plus guerrier que *Dyna Blaster,* qui profite surtout d'un mode cinq joueurs. *Dylan Dog* (un copain !) est l'un des premiers jeux gore italiens sur *PC*. Un coup d'essai qui promet... Enfin, *Battle Isle* est disponible sur *PC* alors que le moteur *Vroom* vrombrit sur *Amiga*.Bref, nous sommes comblés...

**Olivier Hautefeuille**



**Machine : PC. Satisfaisant sur : 286 ou +. Affichage VGA et carte sonore (tous types) fortement recommandés. Mémoire EMS ou XMS utilisée si présente. Souris quasi-indispensable. Jeu en français.**



## Tips

**– Stilgar est indispensable pour créer des armées. A partir du moment où on vous parle d'un « grand chef », vous pouvez savoir où le trouver en discutant avec Hara, puis avec le chef de la tribu placée au centre de la carte.**
**– Chani vous permettra de rencontrer Kynes, et augmentera votre charisme auprès des Fremens. Lorsque Hara demande à rentrer chez elle, raccompagnez-la et parlez à Stilgar.**
**– Pour trouver Kynes, allez dans le désert seul avec Chani. Parlez-lui, attendez le soir, parlez-lui.**
**– A partir du moment où Chani a été capturée, entraînez suffisamment d'armées et envoyez ceux qui sont experts en combat en mission d'espionnage. Chani est retenue près des sietchs de départ.**

Nous vous l'avions annoncé il y a déjà plusieurs mois, et le voilà enfin : *Dune*, la planète des sables, envahit votre micro ! Et de bien belle façon, il faut le dire. Le roman de F. Herbert me semblait difficilement traduisible sur micro-ordinateur. C'est donc avec une certaine appréhension, mais aussi avec beaucoup d'espoir que j'attendais ce produit. Je vous rassure tout de suite, cet espoir n'a pas été déçu : *Dune* est en tout point grandiose. La principale difficulté, qui était de suivre l'histoire originale, a été fort élégamment shuntée, puisqu'en fait le scénario s'en éloigne assez fortement, l'ambiance seule ayant été préservée. Certes, vous retrouvez Paul Atréides, le Mentat Tufir Awat, ou encore Duncan Idaho. Mais le jeu commence sur une planète divisée, où vous devez combattre pied à pied avec les Harkonnen. L'empereur Padisha a partagé Arakkis (nom officiel de Dune) entre le duc Léto Atréides (votre père) et le baron Vladimir Harkonnen. Très différents dans leurs manières comme dans leurs objectifs, ces deux forces ne peuvent que s'opposer, les Harkonnen ayant de plus une force militaire nettement plus importante. Heureusement pour vous, une force n'a pas été prise en compte lors du partage : les Fremens, peuple autochtone particulièrement rétif à l'égard de vos ennemis. Votre rôle






initial, en tant que Paul, est donc de convaincre ces tribus éparses de se joindre à vous. Vous disposez, pour vous déplacer de sietch en sietch – ce sont les villes fremens – d'un ornitoptère (orni), sorte d'avion-hélicoptère seul capable de résister à Dune. Sur les trois groupes que vous visitez au début, deux se joignent à vous. Lorsqu'un chef fremen accepte vore autorité, vous pouvez diriger ses hommes et leur donner des ordres. La seule option du début est de leur faire travailler l'épice,

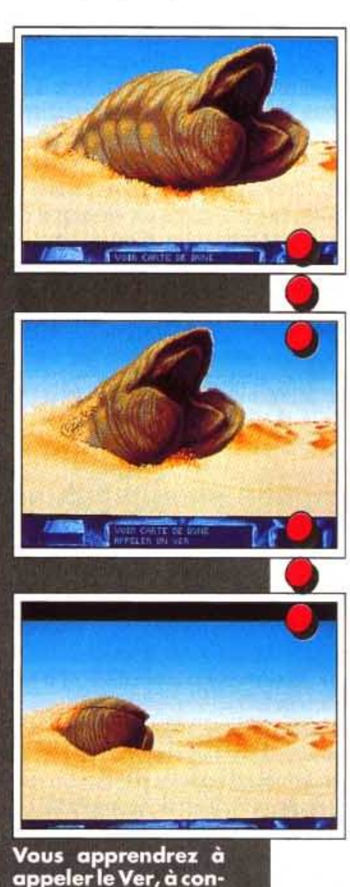
**Si vous pouvez commencer seul l'aventure, vous aurez rapidement besoin l'aide d'autres personnages comme Duncan, dont l'œil exercé vous permettra de repérer les sietch cachés sous les dunes.**

*Editeur : Virgin Games ■ Concept : Cryo ■ Programmation : Rémi Herbulot ■ Graphismes : J.-J. Chaubin, Didier Bouchon, Sohor Ty ■ Musique : Stéphane Picq.*

**Adapter sur micro le best-seller de Franck Herbert était une gageure. Rendre l'atmosphère si particulière du film de David Lynch n'était guère plus aisé. L'équipe de Cryo gagne, avec *Dune*, sur les deux tableaux. Bien plus encore, le jeu est original. Les graphismes, la musique, les animations ne souffrent d'aucune critique, mais ce ne sont que des détails au regard de la richesse de ce jeu. Un hit exceptionnel, digne des plus grandes réalisations cinématographiques !**



L'un des meilleurs moyens de locomotion sur Dune est l'ornithoptère, une sorte d'hélicoptère au look très « insectoïde ». Il vous servira pour rallier rapidement le sietch de votre choix ou encore survoler les positions ennemies. Le graphisme et les séquences de vol en 3D contribuent grandement à reconstituer l'atmosphère propre à Arrakis, la planète des sables.



Vous apprendrez à appeler le Ver, à contrôler le cœur même de Dune.




Le tableau de bord de l'ornithoptère vous donne accès à la carte de Dune pour sélectionner votre destination.

## Les premiers pas

**Vous démarrez dans le palais, près de votre père. Parlez-lui, il vous explique la situation, et vous donne comme premier objectif d'aller retrouver Gurney dans un sietch. Allez-y, parlez au fremen, et enrôlez-le. Deux autres sietch sont visibles sur la carte, faites de même (si l'un d'entre eux refuse, ne vous inquiétez pas, il acceptera plus tard). Retournez au château. Parlez à votre père Leto, à Jessica, à Gurney. Allez trouver Duncan, qui a été promu responsable de l'épice, et qui sera là pour vous rappeler vos obligations envers l'Empereur. Dans la phase suivante, assez longue, vous devez parcourir les sietch pour obtenir des informations, et recruter le plus possible. Vous rencontrez une fremen, Hara, qui vous accompagne et vous indique plusieurs autres sites.**

**Quand vous rentrez, Jessica vous parle de votre pouvoir, et vous conseille de partir seul dans le désert. Allez-y, restez-y assez longtemps (faites « Attendre le matin » et « attendre le soir » pour allez plus vite). Attention, les Fremens perdent confiance si vous n'allez pas les voir assez vite. Le timing a une grande importance.**

cette drogue unique dans l'univers et dont l'Empereur demande des quantités rapidement croissante (tout manquement à la livraison est suivie du débarquement des troupes impériales, les sardaukars, et par votre mort rapide...). Par la suite, lorsque vous aurez recruté Stilgar, le chef fremen, vous pourrez demander à vos troupes de s'entraî-

**AVIS**

**OLIVIER : OUI ! La plus grande qualité de *Dune*, c'est d'offrir au joueur un jeu à la fois complexe et facile à gérer. La difficulté de l'aventure augmente très progressivement. Au début, le joueur est pris par la main... Puis, peu à peu, l'affaire se corse et la complexité se dévoile dans toute son ampleur. Deuxième atout, l'extraordinaire convivialité de l'interface utilisateur, avec un maniement entièrement à la souris. Toutes les options sont facile à sélectionner. Les ordres donnés au programme sont exécutés rapidement. Pas une minute de temps mort, voilà qui nous permet de rester dans l'ambiance. Enfin, la puissance stratégique de cette partie s'accompagne d'un travail de mise en scène soigné. En bref, un grand programme qui devrait séduire tous les amateurs du genre. Olivier Hautefeuille**




**Malgré son apparence inquiétante, Tufir Hawat sera l'un de vos plus précieux alliés. C'est grâce à lui que vous serez régulièrement tenu au courant de la progression des Harkonnen. L'animation réaliste des visages lors des séquences de dialogues est l'un des points forts du jeu. Sur la version CD-ROM, les voix digitalisées seront synchronisées avec le mouvement des lèvres.**

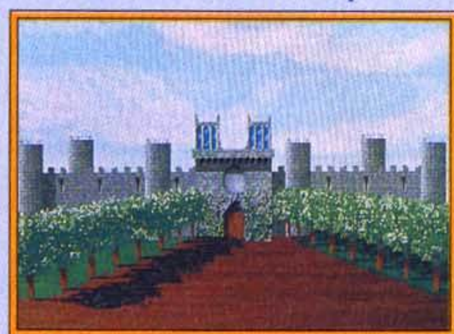
ner au combat, d'attaquer des bases Harkonnen ou de chercher leurs positions.

*Dune* mêle jeu d'aventure, stratégie et gestion. Fréquemment, les différents personnages vous donnent des informations et évaluent votre progression. Au fur et à mesure que le temps passe, vos pouvoirs augmentent : vous pouvez contacter vos troupes par télépathie, dans un rayon d'action de plus en plus grand. De nouveaux personnages apparaissent (Chani, Kynes, etc.), et avec eux de nouvelles possibilités. Par exemple, la rencontre avec Kynes vous permet d'initier la phase de plantation de Dune, et repousser ainsi les Harkonnen (là où il y a des plantes, il n'y a pas d'épice...). Les combats sont féroces, d'autant que les Harkonnen semblent épaulés par des troupes d'élite (des sardaukars ?). Il est donc important de n'envoyer au combat que des troupes nombreuses, bien armées, bien entraînées et motivées. La partie gestion, enfin, est primordiale. L'Empereur vous contacte régulièrement, avec des exigences en épice toujours croissantes. Il est capital d'en récolter suffisamment, sous peine de voir le jeu se terminer prématurément...

Techniquement, ce jeu est très proche de ce qui, pour moi, est la perfection. Les graphismes sont

## Comparatif : *Civilization*, de Microprose

**Bien que très éloigné dans sa réalisation, *Civilization* (qui a été, je le rappelle, Tilt d'Or) est le jeu qui se rapproche le plus de *Dune*. Dans les deux jeux, la partie gestion est prédominante, avec une présence néanmoins importante de la stratégie. Le côté aventure est absent, et la qualité de la réalisation est très différente : *Dune* est une super-production alors que *Civilization* est un**



**jeu assez terne (mais passionnant). S'il est en tout point moins beau, *Civilization* est aussi plus complet, plus complexe – et nécessite un bon *386* pour fonctionner correctement ! Alors, lequel choisir ? Il est très difficile de trancher. C'est vous dire la qualité de Dune !**

**Mais j'ai personellement une petite préférence (encore que...) pour *Civilization*, car les parties se suivent et ne se ressemblent pas du tout. Bon, en fait, ce sont deux très bons jeux qui doivent absolument figurer dans votre logithèque. Un point c'est tout.**




**Chaque personnage apporte son lot d'indices pour vous permettre de progresser dans le jeu. Si vous découvrez le fabricant de distille, vous pourrez vous déplacer sans crainte dans le désert.**




**Grâce aux prospecteurs, vous serez bientôt capable de connaître la densité de l'épice propre à chaque région de la planète. Très utile pour savoir où creuser et pour remplir les caisses de votre camp.**




**Vous avez toujours rêvé de survoler le Sahara en hélicoptère ? Dune vous offre mieux encore, le vol de nuit en orni au-dessus d'Arrakis. Sans frais, sans risque, satisfait ou remboursé ?**

## AVIS

DOGUY : OUI ! *Dune*... Cela faisait des mois que nous attendions ce jeu. Alors, l'adaptation est-elle fidèle ? Je serais tenté de répondre oui... et non. Oui, car on retrouve tous les personnages et événements clefs du cycle de *Dune*. Les Atréides, les Harkonnen, les Fremens, l'épice, le ver, tout est là. Et non, car les designers ont tenu à faire de *Dune* un véritable jeu et non un dessin animé vaguement interactif, ce qui les a obligés à prendre une certaine distance par rapport à l'œuvre originale.
Le résultat est un grand jeu de stratégie mâtiné d'un zest d'aventure, qui retranscrit l'atmosphère si particulière d'Arrakis, la planète des sables. C'est aussi l'un des seul à exploiter vraiment le *PC*. Zooms, déformations, graphismes hauts en couleur, animations fluides... le tout soutenu par une musique extraordinaire, même sur une « simple » carte AdLib (pour peu que vous ayez de bons haut-parleurs). *Dune* est sans conteste l'un des plus beaux jeux de ce début 92. Et pour ceux qui, comme moi, regretteraient de ne pas y trouver l'étincelle de génie qui habitait l'œuvre de Herbert, je terminerai sur cette note d'espoir : *Dune II* arrive !

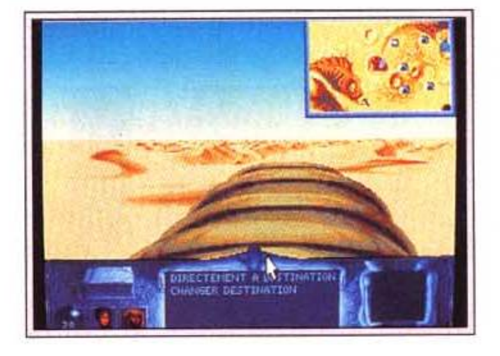
Dogue de Mauve




◀ La vie n'est pas faite que de voyages, de stratégie et de combats et les designers de Cryo ne l'ont pas oublié. Avec Chani, une jeune femme Fremen, Paul découvrira que, si Dune est une planète aride, son soleil permet aux plus belles idylles de s'épanouir et que sa nuit réserve des surprises plus douces encore...

Lorsque vous aurez été initiés aux plus grands secrets de Dune et que votre esprit sera purifié, le temps sera venu pour vous de chevaucher le Ver. Expérience ultime qui fera de vous le maître incontesté de Dune et de son peuple, les Fremens. Alors, seulement, le destin des Harkonnen sera ▼ scellé.







Chaque sietch que vous contrôlez dispose d'un contingent de plus ou moins grande envergure dont vous définissez la spécialisation. Vérifiez régulièrement le moral des troupes et l'équipement.

très beaux et sont soutenus par des changements de palette à couper le souffle. Qu'il s'agisse des visages, nombreux et bien dessinés, ou des lieux, tout aussi variés, rien ne vient casser l'ambiance. L'animation n'est pas en reste, les personnages bougent de façon très réaliste lorsqu'ils vous parlent, les ornis survolent des paysages désolés très bien rendus, les animations intermédiaires (communication, départ de navette, combats...) sont superbes. Mais, à mon avis, ce qui fait la force de ce jeu, c'est la musique. Lancer *Dune* et mettre le casque sur les oreilles est une expérience étonnante. Du jamais ouï sur micro-ordinateur. De très nombreuses scènes musicales accompagnent (merveilleusement) le jeu, et il est possible de les faire jouer dans l'ordre, au hasard ou en fonction de la situation. J'avoue une préférence pour la deuxième solution... *Dune* est un jeu passionnant. La variété des situations et des personnages, la qualité des graphismes, de la musique et de l'animation, et la possibilité de recommencer de nouvelles parties à chaque fois différentes (mais la succession des événements reste en gros la même) en fait un très grand hit.

Jean-Loup Jovanovic

**18 INTERET** — ***Dune* est un grand jeu. Grand par la taille et par la qualité. A ne pas manquer !**

**TYPE** ________ aventure/stratégie

**PRIX** ________ C

**PRISE EN MAIN** ________ **18**
L'installation est entièrement automatique et pendant toute la première partie du jeu les personnages vous « prennent par la main ». Exemplaire !

**GRAPHISMES** ________ **18**
Le style est très original, même si certains personnages sont repris du film. Les jeux de dégradé, qui changent avec l'heure, sont sublimes.

**ANIMATION** ________ **16**
L'animation n'est pas très importante dans ce type de jeu. Cela rend d'autant plus étonnant sa qualité : les visages s'animent de façon réaliste, les scrollings sont rapides et fluides, même sur un *286* !

**MUSIQUE** ________ **19**
Le summum ! Bravo à Stéphane Picq, sa musique est tout simplement exceptionnelle. Une version CD est d'ailleurs prévue.

**BRUITAGES** ________ **14**
S'ils sont réusis, les bruitages sont aussi assez rares, et passent presque inaperçus à côté de la musique.

**MANIABILITE** ________ **19**
L'ergonomie est parfaite. Tout est géré à la souris, et chaque action peut être effectuée de plusieurs façons.

**DIFFICULTE** ________ moyenne
Si, au début, le jeu est d'une simplicité enfantine, les choses se corsent au fur et à mesure que le temps passe.

**DUREE DE VIE** ________ **16**
Les parties sont longues, et les parties successives ne se ressemblent pas.

**INTERET GLOBAL** ________ **18**
Dune est passionnant. Le mélange de stratégie, de gestion et d'aventure est détonant, et il vous sera bien difficile de quitter votre ordinateur.

**Configuration matérielle nécessaire**

**machine : compatible AT, 386, 486**
**modes graphiques : carte et écran VGA**
**média : 4 disquettes 3"1/2**
**carte son : AdLib, Soundblaster ou Roland**
**contrôles : clavier ou joystick**
**notice : 342 pages en anglais**
**mémoire de masse minimale : 11 Mo**
**RAM minimale : 600 Ko disponibles**
**système d'exploitation : DOS 5.0**
**protection : aucune**

***Falcon 3.0* ne s'adresse qu'aux possesseurs de *PC*, aucune version n'étant prévues pour le *ST* ou l'*Amiga*.**

*Editeur : Spectrum Holobyte (tél. : 510-522-1164 à Alameda, Californie). Conception : Gilman Louie ■ Producteur : Scot Bayless ■ Graphismes et animation : Matt Karlström, Zachary Fuller, Chuck Butler & Louis Sremac ■ Musique : Paul Mogg.*

**18 INTERET**

# PC FALCON

**Après des versions Guerre du Golfe des programmes *A-10, F-15* et *F-117A*, voilà le tour du F-16 de passer sous la toise du jugement de l'histoire. Une version pour rien ? Certainement pas ! Si *Falcon 3.0* ressemble beaucoup à son prédécesseur, il constitue une simulation d'un niveau beaucoup plus abouti.**

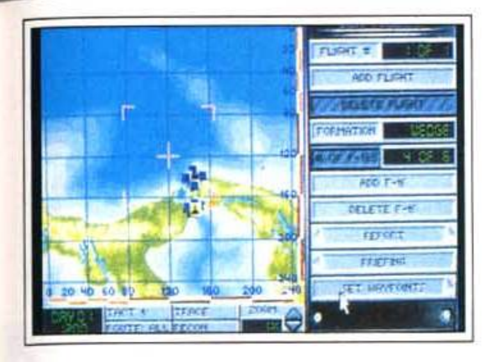
**AVIS**

**OLIVIER : OUI ! Le premier Falcon fût disponible sur PC en juillet 1988. Ce simulateur était une réussite. Aujourd'hui, pour le troisième épisode de la série, Spectrum Holobyte a su maîtriser tout à la fois réalisme technique et jouabilité. J'ai particulièrement apprécié la profondeur apportée à la préparation des missions. Les cartes sont les plus belles que j'ai jamais vues, les menus d'ouverture sont complets, beaux et maniables. La vitesse de jeu est largement suffisante, même sur un 386 de base. Falcon 3 développe un très vaste terrain de manoeuvre en 3D. Le nombre d'éléments représentés est impressionnant. Enfin, le vol en escadrille vous permettra de mettre en place des stratégies poussées. Un simulateur performant et accessible à tous. J'achète ! Olivier Hautefeuille**

**Les premières minutes.** Le boîtier de la version destinée aux USA que j'ai testée fournit, outre les quatre disquettes 3"1/2 du programme, un manuel de 342 pages, une carte de référence des touches de fonction et quatre cartes représentant les théatres d'opération proposés. Après une très belle scène d'introduction, on se retrouve dans la salle de guerre (war room). C'est dans ce tableau que l'on pourra décider des grandes options de la partie : niveau de difficulté, jeu à deux (par modem), poste d'affectation, nom et symbole de son escadre, etc. Pour suivre une (bonne) habitude, les programmeurs ont pensé aux joueurs impatients de chevaucher leur monstre et ont inclus à cet endroit une « instant action ». En quelques secondes, on se retrouve à quelques milliers de pieds au-dessus du sol, face à une chasse adverse relativement passive et facile à débusquer. C'est à

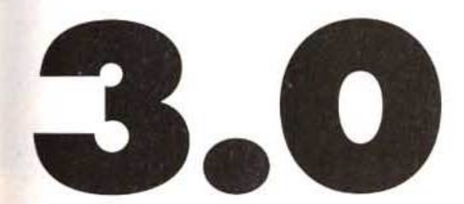


**L'acquisition des cibles est fidèle à la réalité : le pilote doit cadrer la cible dans un collimateur, plus ou moins important suivant le missile choisi. Une fois l'arme verrouillée...**

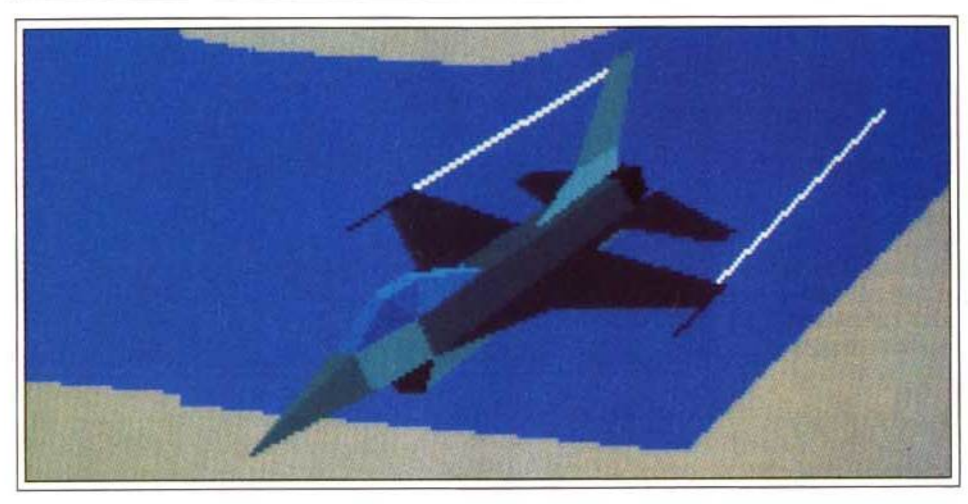




**Lors de la préparation de votre mission, vous pourrez installer vos waypoints comme bon vous semble, comme dans la plupart des simulateurs de vol. Mais pour vous aider dans ce choix, le programme met à votre disposition une fonction zoom incroyablement puissante. Au maximum de son pouvoir de grossissement, elle vous permet de vous ballader au coeur du dispositif ennemi, sans aucune restriction.**





l'occasion de cette première prise en main que l'on peut apprécier la souplesse de l'animation. Sur un 386sx à 20 MHz, cette fluidité dépend directement des options de paramétrage : avec musique et bruitages, un niveau de détails extérieurs maximal et un horizon « estompé », les saccades de l'engin pourront être gênantes, l'animation produisant même parfois un arrêt sur image d'une demi-seconde. Rien de vraiment dramatique mais les possesseurs de 80286 à 12 MHz peuvent d'ores et déjà préparer leurs cachets d'aspirine ! Par contre, géré par un processeur cadencé à 25 MHz ou plus, le vol est un vrai régal, assez proche (sans toutefois l'égaler) de celui de *Chuck Yeager Air Combat*.

**Vous êtes le leader d'une escadrille et devez planifier la mission de chacun de vos équipiers en fonction du but à atteindre. En cours d'action, vous pouvez adresser des ordres spécifiques. Le vol de votre Falcon est souple et maniable : une simulation réussie !**



**... il faudra que le pilote adverse réussisse une manœuvre d'échappement exceptionnelle pour le décrocher. L'utilisation de ses leurres peut également constituer une solution.**



**Dans le cas présent, la cible est restée accrochée et le pilote peut faire feu : scène spectaculaire en vue externe, le missile se sépare de l'avion pour fondre sur l'ennemi.**



**Conclusion logique à une action bien menée, le sidewinder a trouvé sa proie qu'il percute dans une explosion bitmap fatale pour l'adversaire : une simulation de combat aérien de très bon niveau.**

## Installation : de la mémoire et du temps !

**Falcon 3.0 nécessite 600 Ko de RAM disponibles. Cette voracité implique évidemment une extension mémoire à 1 Mo, DOS 5.0 venant se loger dans la mémoire haute ainsi obtenue. Mais cela implique aussi la confection d'une disquette de boot par le traditionnel FORMAT A :/S et l'ajout d'un CONFIG.SYS et d'un AUTOEXEC.BAT fournis avec le programme. Gardez votre manuel du DOS à portée de la main et dites adieu à tous vos utilitaires résidents ! L'installation en elle-même ne demande aucune compétences techniques particulières mais im- mobilisera tout de même votre machine pendant une petite demi-heure pour copier et décompacter les 11 Mo du logiciel.**

plan de vol déterminé avant le décollage. Sur ce plan, toutes les unités amies et ennemies sont repérées, ainsi que le ou les objectifs à atteindre. Les waypoints sont totalement reparamétrables.
**Un monde entièrement modélisé.** Les services secrets américains étant assez actifs, on peut disposer d'une représentation exacte de tout objectif que l'on désignera. Pour ce faire, un zoom est à notre disposition : augmentant peu à peu l'échelle de vision, il permet à son plus fort grossissement une vue 3D exacte de l'endroit. Mieux





**Un vol en escadrille !** Le joueur n'est pas seul : il est, à chaque mission, leader d'une équipe dont il pourra décider du comportement, parfois en lui attribuant des objectifs différents du sien. Ainsi dans une patrouille de quatre Falcon pourra-t-il décider de spécialiser deux unités pour le combat aérien tandis que les deux autres s'occuperont des cibles au sol. Cette décision est annoncée sur le

encore, comme si on disposait d'une caméra mobile, on a alors tout loisir de se déplacer dans le camp ennemi, repérant ainsi les unités de SAM, les différents batiments ou les réservoirs de carburant ! Tout ce qui intervient dans le programme est modélisé. Les décors ne sont pas une simple toile de fond, ils ont une « existence » 3D. On comprend aisément l'importance de la place

mémoire requise par le programme !
**Le vol du faucon.** Le hud constitue le principal élément de navigation avec le comed (l'écran digital d'information). Après avoir poussé les gaz au maximum, le déblocage des freins précipitera le F-16 vers sa mission. Le vol en lui-même ne réclame pas une dextérité particulière. La puissance du F100 Pratt & Whitney écarte la menace d'un décrochage tant que le régime se maintient au-dessus des 50 % et l'avionique se charge du maintien de l'assiette. Il ne reste plus au pilote qu'à



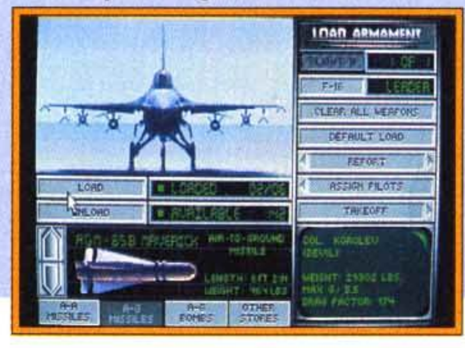

**Préparer sa mission constitue déjà un réel plaisir : les menus de choix d'options sont clairs, conviviaux et souvent très instructifs. Une réalisation de grande classe pour un vrai hit.**

prendre le bon cap (il peut pour cela demander l'aide d'un Awacs) et à guetter d'éventuels « bandits ».
**De l'usage des instruments de bord.** La difficulté principale du programme réside dans sa complexité. Les 342 pages du manuel illustrent bien l'importance de la tâche qui attend l'aspirant-pilote. Il lui faudra mémoriser les effets des 102 touches ou combinaisons de touches sensées représenter les commandes du F-16, les contrôles des cartes et des vues intérieures ou extérieures ou les ordres aux coéquipiers. Un travail important et parfois rébarbatif mais garant d'une durée de vie importante du jeu. D'un point de vue sonore, l'ensemble est moins convaincant, même si les sons essentiels répondent à l'appel. Les habitués de *Yeager Air Combat* ou de *Secret Weapons* ne découvriront de prime abord aucune innovation sensationnelle : la simulation semble « tradition-

## Falcon PC dans l'arène de la simulation

**Entre le F-16 et nos micros, c'est une vieille histoire d'amour. La première apparition du chasseur de General Dynamics sur nos écrans date de *Tilt* 56. Quelque peu bridé par le manque de puissance des machines de l'époque, il s'inscrivait pourtant déjà dans le gotha des simulateurs. Examinée et testée dans nos pages hits de *Tilt* 63, la deuxième version provoquait l'admiration d'Eric Caberia (*« ...le plus prenant des simulateurs de vol actuellement sur micro »*). La version 3.0 que nous vous présentons dans ces pages a cependant de plus sérieux concurrents que ses prédécesseurs. Pour les fanas d'émotions, les accros du vol sans le casse-tête de la technique, il existe *Chuck Yeager Air Combat*, qui a amplement mérité son Tilt d'Or. Pour les historiens, les esthètes des belles mécaniques, Lucasfilm a produit *Secret Weapons of the Luftwaffe*, un bijou de documentation et de reproduction. Pour les redresseurs de tort en cuirasse hitech, Microprose a dévoilé son *F-117A*, avec ses missions calquées sur l'actualité des points chauds du globe. Notre faucon combattant devra jouer du bec et des serres pour se faire une place au soleil des logiciels qui marquent leur temps : il a suffisament d'atouts pour y arriver sans trop de mal.**

**Un concurrent pour Yeager Air Combat.**








**Falcon 3.0 tient à votre disposition un répertoire assez complet des véhicules terrestres ou volants des deux camps, avec digit et vue 3D animée. Génial !**

tous les théatres d'opération et toutes les unités aériennes ou terrestres qui les animent sont modélisés et agissent ou réagissent comme des entités distinctes et « intelligentes ». *Falcon 3.0* contient un monde qu'il convient avant tout d'explorer, d'analyser puis de contrôler, ce qui, somme toute, est une image fidèle de nos préoccupations réelles. Cette profondeur rend le jeu passionnant et il ne fait aucun doute que nombreux seront ceux qui ressentiront cette fascination. Pour ma part, je sais déjà que mes nuits vont se passer à une altitude de 10 000 pieds au-dessus de l'Iraq, à guetter le Fulcrum ou le Flanker. Over.

Piotr Korolev

nelle », les commandes de bords, bien que complexes, sont normales, l'animation évolue entre l'honnête et le bon, les graphismes sont habituels à ce niveau de programmation. Pourtant, avec *Falcon 3.0*, les simulateurs de vol semblent passer un cap, tout comme les jeux d'aventure avec *Ultima Underworld*. Nous arrivons à la frontière de la réalité virtuelle. Il est ahurissant de constater que

## F-16 : le déséquilibre parfait

**F-16 Falcon**

**Dans les années 60, les Etats-Unis lancèrent plusieurs programmes destinés à leur assurer la suprématie aérienne, alors difficilement assumée par le F-4. De ces études émergèrent deux chasseurs massifs, le F-14 et le F-15. Parallèlement, et pour constituer ce qui fut appelé le « brelan », un appel d'offre fut lancé pour un chasseur léger polyvalent. Deux candidats planchèrent alors sur le projet : General Dynamics (dont le YF-16 deviendra le Fighting Falcon de l'Air Force) et Northrop (dont le YF-17 deviendra le F/A-18 Hornet de la Navy). La conception du F-16 est basée sur un principe contraire à tous les canons de la construction aéronautique de l'époque : pour qu'un avion soit manœuvrable, il faut qu'il soit en déséquilibre permanent. Jusqu'alors, toutes les recherches allaient dans le sens d'une augmentation de la stabilité, pour un vol plus sûr. Avec le Falcon, General Dynamics fait un 180° : grâce à l'électronique qui prend en charge le contrôle de l'assiette, la firme produit un funambule qui obéit à la moindre sollicitation du pilote. Le F-16 est bien vite devenu la clé de voûte des forces aériennes de l'Otan et s'il est aujourd'hui dépassé, il reste néanmoins l'un des appareils les plus racés de la chasse occidentale.**

**F-4 Phantom**

**F/A-18 Hornet**

**F-15 Eagle**



# 18 INTERET

**Une nouvelle version pour ce simulateur de F-16 d'un niveau tout à fait correct, permettant des missions variées et d'un grand réalisme.**

**TYPE** — simulateur de vol

**PRIX** — E

**PRISE EN MAIN** — **10**
Si l'iconographie et la documentation du manuel sont très fouillées, l'installation du logiciel est particulièrement laborieuse.

**GRAPHISMES** — **15**
Une excellente 3D surfaces pleines, mais qui manque encore un peu de finesse et de détails, pour représenter un théatre d'opération entièrement modélisé.

**ANIMATION** — **16**
Une animation un peu hachée sur 386sx qui donne sa pleine mesure sur les « grosses cylindrées ».

**MUSIQUE** — **14**
Une musique qui colle bien au genre : entre le branché de Top Gun et l'héroïco-pompeux de Star Wars.

**BRUITAGES** — **10**
Des bruitages qui se limitent à l'essentiel, et encore... De petits détails auraient encore enrichi le jeu.

**MANIABILITE** — **18**
Toute la première partie de préparation se déroule à la souris, donc avec une bonne ergonomie. La partie vol proprement dite admet le contrôle clavier ou joystick et dépend directement de la puissance du processeur.

**DIFFICULTE** — confirmé
Même si le jeu permet une prise en main simplifiée, il demandera quand même une certaine expérience pour livrer tous ses secrets.

**DUREE DE VIE** — **18**
Après que vous ayez exploré tous les sites, accompli toutes les missions, modifié toutes les options, vous pourrez encore créer vos propres missions... ad vitam eternam !

**INTERET** — **19**
Un jeu fascinant et grisant, qui vous colle à votre siège et vous incite à poursuivre toujours plus loin votre exploration... J'y retourne !

hits

# VROOM

AMIGA 19 INTERET

*Editeur et distributeur : Lankhor (tél. : (1) 46.30.33.03)* ■ *conception et programme : Jean-Luc Langlois, Christian Droin et Daniel Macre* ■ *graphismes : Lankhor* ■ *musique : André Bescond* ■ *bruitages : Jean-Luc Langlois.*




**Sur *Atari ST, Vroom* a déjà décroché le Tilt d'Or 91 de la meilleur course automobile sur circuit. Mais suite à de très nombreux appels, la société Lankhor n'a pas hésité à améliorer encore son programme lors de son adaptation sur *Amiga.* Résultat, une simulation toujours aussi passionnante mais encore plus maniable. Un grand hit ! Je préviens tous les lecteurs qui avaient, sur *ST,* souffert de l'absence du contrôle joystick en mode compétition que maintenant, tout est possible. Vroom écarte finalement tous ses concurrents, deLotus II à Formula One Grand Prix.**

## Vroom vs Formula One Grand Prix

**Le seul concurrent réel qui puisse mettre en péril la carrière de *Vroom* sur *Amiga* est sans doute *Formula One Grand Prix* de Microprose. Ce titre surpasse le programme de Lankhor par sa mise en scène. Paysages plus détaillés, scènes animées qui confortent l'ambiance de la course, la partie y est bien plus riche. Mais cette richesse est bien trop gloutonne pour un simple *Amiga.* Résultat, *Formula One* est plus lent que *Vroom.* Enfin, la vue frontale de la piste est trop « plate » à mon sens, ce qui rend difficile l'appréciation des trajectoires. Pour ces simples raisons, je n'échangerai jamais mon *Vroom* contre un *Formula* !**

Lors de sa commercialisation, *Vroom* sur *ST* avait séduit tous les pilotes micro par le très grand réalisme de son jeu. Il surpassait en cela tous ses concurrents, de *Indianapolis 500* à *Lotus II.* Sur *Amiga*, cette course profite des mêmes atouts. Elle se place d'entrée de jeu en pole position de sa catégorie. Au menu, deux types d'épreuves très différents dans le mode d'obtention des scores mais aussi dans leur réalisation technique. Dans le premier, le mode « arcade », le jeu est très proche de tout ce que l'on connaît déjà en matière de course auto. Il s'agit d'une épreuve contre la montre pendant laquelle le pilote voit son score grandir en fonction de sa vitesse, du nombre de concurrents qu'il double, etc. Mais cette épreuve est techniquement très classique. En effet, la voiture va toujours rester parallèle à la piste, en ligne droite comme en virage. Si on lâche un tant soit peu les commandes, on a l'impression que la voiture suit la piste d'elle-même. Le jeu est très bien réalisé et donc passionnant, mais cela n'a rien à voir avec le réalisme du deuxième type de course, le mode « racing ». Pour ce dernier, la technique de programmation employée est très différente. Ici, le bolide tourne vraiment par rapport à la piste. Si vous allez tout droit à l'approche d'un virage, vous sortirez immanquablement de la piste. Normal me direz vous ? Bien sûr, mais regardez donc




**L'approche du tunnel... Dans quelques mètres, l'effet de souffle va traduire le fait que le bolide frôle les parois. Superbe.**




**Suite au premier tour de sélection, vous n'avez pas décroché la pole position. Il faut embrayer sec pour doubler un ou deux concurrents dès la première ouverture. Sur le tableau de bord, les indications sont peu lisibles. Mais faites y attention tout de même...**

attentivement les softs de course auto que vous possédez déjà... Rares sont ceux qui proposent ce type de jeu. C'est donc ce mode « racing » qui mérite le plus votre attention. Il profite lui aussi d'une réalisation graphique et sonore haut de gamme, mais côté réalisme du pilotage, c'est là et seulement là que l'on a vraiment le frisson !

**Réalisation technique, du grand art !** Comme sa version *ST*, *Vroom* a profité sur *Amiga* du savoir faire des programmeurs de Lankhor. Si sa mise au point a été plutôt longue, on ne peut que s'en féliciter aujourd'hui. Faisons donc le tour de ce petit bijou, côté pilotage, pixels puis décibels.

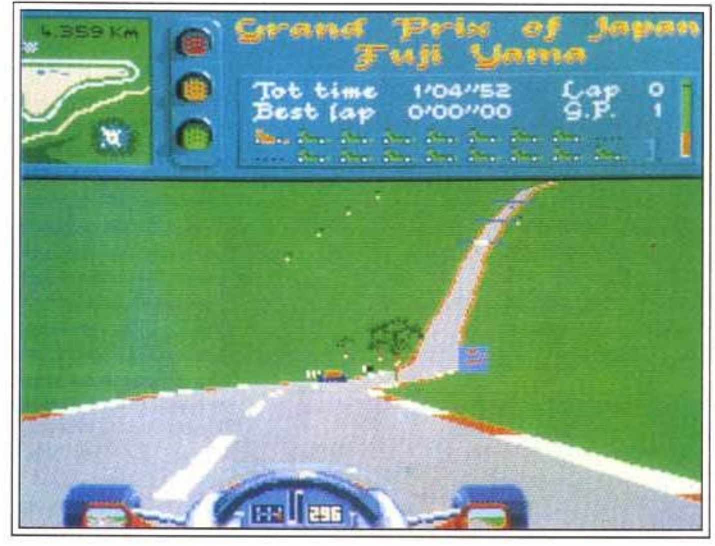
**Le pilotage.** Toutes les épreuves commencent

## AVIS

**PIOTR : OUI, MAIS...! Avec cette version Amiga, Lankhor a levé le principal reproche que je faisais à Vroom ST : le contrôle souris en mode course. Reste cependant une simulation de course automobile qui ne simule que la dernière étape d'une longue chaîne, à savoir la course elle-même. Vous ne vous occuperez jamais de la construction de votre bolide, de son financement, du choix du pilote, de votre stratégie en championnat, etc. Cette option, si elle n'est pas mauvaise en soi (d'autant qu'elle correspond à une tendance générale des nouvelles simulations. Pour s'en convaincre, il suffit de constater le succès que rencontre l'excellent Yeager Air Combat), restreint cependant un peu l'intérêt du jeu.**
**Doté de quelques options de gestion d'une écurie de course, Vroom aurait peut-être réussi à convaincre les purs et durs de l'arcade que la simul' pouvait, elle aussi, être passionnante. Reste que Vroom est un excellent logiciel, impeccablement réalisé, qui vous donnera le grand frisson à 300 km/h au bout de la ligne droite. Vous pouvez sans problème l'acquérir : il ne vous décevra pas.**

**Piotr Korolev**




**L'un des atouts de Vroom, c'est la qualité de ses graphismes et notamment, on s'en rend bien compte ici, la profondeur de la vue. Regardez : le pilote voit la piste très loin devant lui. Lorsqu'il n'est pas gêné par un relief, il peut donc anticiper les courbes et prévoir la trajectoire idéale. Le bolide est ici en sortie de piste. Il est possible de rouler comme cela, sur l'herbe, mais attention... Il est vraiment difficile de retrouver l'asphalte sans se « manger » un panneau et, là, ça sera plus grave.**

**Les indications sur le tableau de bord sont vraiment petites et il faut avoir le coup d'oeil pour savoir où on en est. Et pourtant, impossible de se passer de ses données si l'on veut tirer un profit maximal de sa formule 1. Ici, vous êtes sur le sixième rapport, accélérateur au plancher (petit indicateur blanc de droite), frein relâché bien sûr (petit indicateur de gauche). En dessous, la barre horizontale représente le compte-tours. Vous éviterez la zone rouge plus à l'oreille (rugissement du moteur !) qu'au regard.**




**Après la première ligne droite, le premier virage de ce grand prix du Japon est redoutable. Regardez sur le plan en haut à gauche : c'est presque une épingle à cheveux. Les novices feront bien de se mettre dans les roues d'un concurrent pour apprendre à négocier la courbe.**




**Plus loin, après les deux lacets, n'hésitez pas à mordre sur le bas côté. Le concurrent que l'on aperçoit dans le rétroviseur n'est pas très content mais ce qu'il faut, c'est gagner ! En haut à droite, le tableau permet de vérifier sa position dans la course.**




**C'est le problème de cette courbe en descente... Les accidents sont quasiment inévitables lorsque l'on n'a pas pratiqué le mode « racing » pendant plusieurs heures. Mais : il faudra de nombreux accidents pour vous éliminer de l'épreuve. Et puis, un passage au stand et c'est réparé !**



**Configuration matérielle nécessaire**

**Média: 1 disquette 3,5 ". Contrôles : joystick ou souris (dans tous les modes de jeu). Notice : en français. Caractéristique : jeu à deux par liaison modem. Sauvegardes autorisées : 9 sur disquette programme.**



***Vroom* a déjà été testé en version *Atari ST* (*Tilt* 94. Hits page 50). La version *PC* est en cours de développement et devrait être sur le marché en avril 93... Courage !**




**Le passage au stand n'est pas obligatoire pour le premier circuit, surtout si vous conduisez bien. Par contre, trop d'accidents vont entamer la gomme. Il arrive alors que le pilote ne comprenne pas pourquoi il perd de l'adhérence en virage... Et bien, si cela vous arrive, une seul solution : le stand pour changer les pneux ! Et en plus, on refait le plein...**



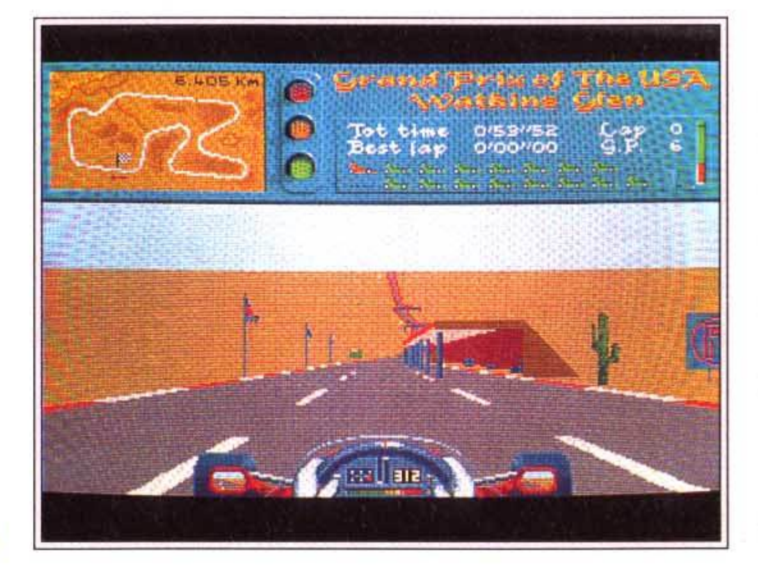

**Avant l'entrée sur le stand... Tout cela pour vous montrer le réalisme qu'apporte le volant et les bras du pilote dans la conduite. Quant à la voiture, elle commence, dans ce « petit » virage, à prendre de l'angle par rapport à la piste.**

bien évidemment par le feu tricolore qui ouvre la piste. Ensuite, au joystick ou à la souris, il faut des nerfs d'acier pour vaincre ! En ce qui concerne la gestion mécanique, le choix se fait entre une boîte automatique ou manuelle, avec six rapports à la clef. Pas de choix de voiture, de réglage des pneumatiques ou du profilé du fuselage de l'engin... En fait, les menus de jeu sont assez simples et permettent de plonger directement dans l'action. Dès les premiers coups d'accélérateur, on se rend compte du réalisme de cette simulation. Un mini compte-tours, un compteur de vitesse, une boîte où l'on peut lire le rapport sélectionné, tout cela est petit mais marche au quart de tour. La voiture bondit, dérape, tressaute à chaque fois que l'on passe un rapport. Lorsque l'on freine trop fort, le dérapage enlève tout contrôle de la direction. Autre exemple, dans une côte, on peut caler si l'on ne rétrograde pas... Enfin, imaginez même que lorsque les pneus sont usés, la voiture perd de l'adhérence et qu'un virage que l'on pouvait passer à 150 km/h ne se négocie plus qu'à 90... Voilà pour le réalisme pointu de ce pilotage fabuleux.

**AVIS**

MAN-X : OUI ! Il était déjà extraordinaire sur ST avec sa fulgurante vitesse d'animation. La version Amiga m'a laissé pantois, sans superlatifs suffisamment convaincants pour décrire l'éblouissante réalisation de Lankhor sur cette version. Les possesseurs d'Amiga sont favorisés par rapport au STmaniaques puisqu'on peut contrôler son engin à l'aide du joystick (et non la souris) ! Et je peux vous dire que Vroom avec un joystick c'est du délire !
En outre, les bruitages sont tellement convaicants qu'on a rameuter une partie de la rédaction quand on y a joué. Non, non rien à dire c'est du béton ce soft. J'achète !

Man-X




**Les paysages extérieurs sont très réduits, cela ce voit très bien sur cette photo. Si l'on compare Vroom à Lotus II par exemple, il est sûr que le hit de ce mois n'est pas le grand gagnant côté pixels. Mais réfléchissez... Lorsque l'on est aux commandes d'une formule 1, et je vous assure que cela décoiffe, point n'est besoin de regarder l'horizon, sauf pour suivre le circuit des yeux.**

**Graphismes et animation haut de gamme.** Les graphismes sont eux aussi très soignés, il ne faudra pas compter sur les nombreuses options d'un *Lotus II* par exemple (pluie, brouillard, neige, etc.). Mais *Vroom* surpasse tous ses confrères dans plusieurs domaines. L'animation : Jamais d'à-coups, de saut d'image, même à 300 kilomètres heure. Le relief du paysage : Les côtes sont nombreuses. Derrière un vallon, un virage qui s'ouvre tout à coup : dérapage, freinage... crac ! Le platane ! Superbe. Signalons aussi le fait que l'oeil porte ici très loin et que l'on peut souvent suivre la piste sur une grande distance, repérer les courbes, les adversaires, etc.

**Bande-son.** Face à toutes ces qualités visuelles, Vroom développe également une bande-son exceptionnelle. La musique d'ouverture est sympa mais, surtout, ce sont les bruitages « moteur » qui valent le coup d'oreille. Le plus intéressant dans tout cela, c'est que l'on peut deviner l'approche d'un adversaire avant même de le voir dans le rétro. Sinon, pour le fun, vous profiterez de l'effet « doppler », du souffle de vent sous les tunnels, des chocs à vous fracasser le tympan, etc. Chapeau, Jean-Luc !

**Prise en main, durée de vie.** Lors du test de la version *ST*, nous vous avions signalé la difficulté du pilotage « souris ». Suite à de très nombreux appels de pilotes du même avis, Lankhor a décidé de remédier à ce problème pour cette version *Amiga*. Ainsi, il est maintenant possible de lancer le mode « championnat » en contrôle joystick. C'est un très grand « plus », je vous l'assure ! En effet, si les concepteurs du programme nous invitent à essayer la souris, je vous avoue que je n'apprécie toujours pas pour ma part ce moyen de contrôle pour la course. Il arrive trop souvent que l'on accélère ou que l'on freine sans le vouloir, du fait d'un léger déplacement de la souris. Essayez, mais je ne garantis rien. Par contre, le joystick est très bien utilisé dans ce mode. Il n'est plus besoin de maintenir la manette en avant pour conserver une accélération. On peut stabiliser l'accélérateur à n'importe quel régime, ce qui autorise un pilotage plus détendu. Quant à la durée de vie de cette simulation, elle est garantie par son réalisme. Même s'il n'existe que six circuits, le jeu est suffisamment riche et difficile pour que l'on accroche à très long terme. Avant d'arriver en tête du championnat, vous allez user du pneumatique, mais quel plaisir de voir ses temps au tour s'amenuiser au fur et à mesure que l'on fait plus corps avec la machine. En plus, le mode « jeu à deux » est possible par liaison modem ou câble, *Amiga/Amiga* ou *Amiga/ST*... Je vous conseille donc très vivement ce soft, c'est un indispensable !

Olivier Hautefeuille




**314 Km/h, c'est à peu de chose près la vitesse de pointe que l'on peut atteindre avec la F1. Lorsque les pneus sont neufs (c'est le cas ici puisque nous en sommes au premier tour de piste), il est possible d'attaquer cette longue courbe en descente en ne freinant que très rarement. Sinon, au loin, on distingue un concurrent, ainsi qu'un autre, tout prêt d'apparaître dans le rétro gauche.**

**19 INTERET**

**Un point de plus que la version ST : Vroom est une valeur sûre à ne pas manquer.**

**TYPE** course de formule 1

**PRIX** C

**PRISE EN MAIN** 18
Qu'il s'agisse des menus d'ouverture, de la doc ou du jeu, la prise en main est très aisée.

**DIFFICULTE** moyenne
Ce n'est pas inaccessible, mais il faudra un sérieux entraînement pour vaincre...

**DUREE DE VIE** 18
Des circuits pas très variés, mais le mode championnat à de quoi vous tenir longtemps.

**JOUABILITE/FUN** 19
Excellente ! La mise en scène est si soignée, le pilotage si réaliste, c'est l'éclate garantie !

**GRAPHISMES** 18
Beaucoup de relief, une vision large, du très bon travail, même si les décors sont peu variés.

**ANIMATION** 18
L'effet de vitesse est remarquable et le jeu est souple à 100 %.

**BRUITAGES** 19
Tout y est, ce qui renforce l'ambiance et la pare d'un réalisme sonore épatant.

**MANIABILITE** 17
Grâce au mode joystick, Vroom est très jouable sur Amiga. Pour les novices, la prise en main sera longue quand même.

**VERSION ST**

**ST ou Amiga ?**

**Pour une fois, on remarque bien plus difficilement les différences pourtant classiques entre les versions *ST* et *Amiga* d'un même soft. Ainsi, côté graphismes ou animation, il est vraiment difficile de choisir. Le jeu *ST* est un tout petit peu moins rapide que son homologue *Amiga*, mais seul un chronomètre permet de s'en rendre compte. Les animations des deux softs sont par contre aussi souples l'une que l'autre. Côté bruitages, l'avantage va très nettement à la nouvelle version *Amiga*. Ronronnement du moteur plus profond, effet stéréo, ça tourne mieux ! Mais ce qui différencie bien plus encore ces deux programmes, c'est la possibilité de joueur au joystick les épreuves « racing » du jeu *Amiga*. Voilà un « plus » certain ! Il reste enfin à parler du réglage plus précis, sur *Amiga*, de la sensibilité de la souris. En conclusion, cette nouvelle version de *Vroom* surpasse sa consœur. Nous attendrons avec impatience le jeu PC pour voir comment réagit un compatible face à une simulation si pointue.**



# AVEC AMIGA, ENTR
# CD-ROM A VO



## Le nouvel Amiga, l'Amiga 600 : Le système évolutif par excellence.



L'Amiga 600, une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels, plus puissante. Il a été conçu en utilisant les dernières technologies, de nouveaux composants, plus compacts et plus performants s'intégrant parfaitement au processeur 68000 Motorola. Il est donc plus compact, possède une mémoire RAM de 1 Mo, le système d'exploitation WorkBench 2.0.

De plus, vous pourrez sans difficulté augmenter les capacités mémoire de votre A600. Un plus, pour tous les passionnés de vidéo, d'infographie...




*Le lecteur A670 permettra à tous les possesseurs du nouvel Amiga 600 de lire tous les titres disponibles CDTV.*

Pour étendre les possibilités de l'A600, Commodore a prévu un lecteur de CD ROM connecté sur l'A600, l'A670.

L'A670 pourra lire tous les titres disponibles pour le CDTV. En fonctionnement, l'A670 est prioritaire, votre A600 est alors transformé en CDTV. Vous vous promenez dans le titre choisi à l'aide des touches "flèches" ou à l'aide de votre souris.

La dernière génération des Amiga correspond parfaitement aux besoins des utilisateurs et séduira les petits comme les grands.

**Amiga 600 et CD ROM.**
**Les nouvelles technologies Amiga qui démodent la micro traditionnelle.**

# EZ DANS L'ERE DU

# TRE RYTHME.



## L'AMIGA CDTV : Rien à ajouter.

L'Amiga CDTV est aujourd'hui la première machine interactive du marché. Lecteur de CD ROM, de CD audio, CD+G, l'Amiga CDTV se connecte à votre téléviseur et s'utilise très facilement avec une télécommande à infrarouge (comme celle d'un téléviseur).
L'Amiga CDTV en utilisation personnelle, vous permettra d'apprendre ou de consulter des données à travers différents domaines éducatifs (apprentissage de la lecture, du dessin pour les enfants, apprentissage de langue étrangère...), pratique (jardinage, bricolage...), bibliothèque électronique (Atlas géographique, dictionnaire...), loisirs (jeux).
A tous moments, vous pouvez vous déplacer dans le programme que vous avez choisi, l'interrompre sans avoir à sauvegarder... Insérez le titre de votre choix et promenez-vous librement à travers celui-ci.
L'Amiga CDTV est l'association de 2 technologies, le CD Rom et l'Amiga, un des micro-ordinateurs le plus vendu dans le monde (3 millions).
Le cœur de l'Amiga CDTV est donc un processeur 68000 Motorola. L'Amiga CDTV possède ainsi toutes les fonctions d'un micro-ordinateur, traitement de texte, programmes éducatifs ou de loisirs, digitalisation d'images... Avec les accessoires, vous pourrez utiliser tous les logiciels actuellement disponibles sur le marché pour Amiga 500 (plus de 4000).
L'Amiga CDTV peut être utilisé par tous les membres de la famille et ne nécessite pas d'avoir de grandes connaissances en informatique.
Pour que chacun puisse profiter pleinement de toutes les fonctions de l'Amiga CDTV, COMMODORE propose l'Amiga CDTV avec : – UN CLAVIER, – UN LECTEUR DE DISQUETTES, – UNE SOURIS A INFRAROUGE, – LA TÉLÉCOMMANDE, – 3 TITRES CDTV AVEC UNE CARTOUCHE POUR LES INSÉRER, – UN JEU DE DISQUETTES COMPRENANT 5 LOGICIELS, – DISQUETTE WORKBENCH 2.0, – MANUEL. Aujourd'hui, de nombreux titres en français sont disponibles. Vous pouvez vous les procurer auprès de nos distributeurs ou directement chez COMMODORE France.

*Aujourd'hui, de nombreux titres en français sont disponibles. Pour vous tenir informés 3614 code COMMODORE.*







2ème CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS




# BATTLE ISLE PC

**Que tous les possesseurs de *PC* se réjouissent ! *Battle Isle* débarque en force sur leur machine préférée. Enfin un jeu de stratégie peu ordinaire, maniable à souhait et passionnant ! Finie l'ère des wargames rébarbatifs et compliqués. *Battle Isle* allie avec brio une simplicité d'utilisation déconcertante à une stratégie de jeu plus poussée que celle des échecs.**




*Editeur : Blue Byte ■ Distributeur : Ubi Soft(tél. : 48.57.65.52).*

**Une simple pression sur le bouton du joystick et vous avez une vue aérienne de l'île. Très pratique pour connaître l'emplacement des dépôts et des usines. Au premier niveau, l'espace de jeu est très restreint.**





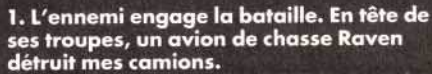
**Par contre, les tous derniers niveaux offrent des cartes étendues où il faudra faire preuve d'une stratégie beaucoup plus développée pour gagner. Sur l'écran de droite, vous pouvez admirer l'effectif ennemi au grand complet. Sur les cartes réservées aux parties en solitaire, l'ordinateur dispose d'un nombre d'unités beaucoup plus important. Ce n'est pas du favoritisme, c'est plutôt une manière de combler le manque d'ingéniosité dont fait preuve la machine. En effet, l'intelligence artificielle n'est pas son fort. Elle se borne souvent à des attaques en masse.**

**Machine : PC**
**Modes graphiques : EGA/VGA**
**Média : disquettes 3"1/2 et 5"1/4**
**Carte son : AdLib, Soundblaster, Pro Audio Spectrum**
**Contrôle : joystick, clavier et souris**
**Notice : en français**

Ce n'est plus la peine de vous présenter le scénario de ce jeu (pour plus de détails, référez vous à *Tilt* 94), il est d'ailleurs rappelé par une superbe introduction. Le joueur est à la tête d'une vingtaine d'unités de combat différentes possédant chacune ses propres caractéristiques : mobilité, portée de tir, offensive, défensive, terrain de prédilection. Le but du jeu est en apparence fort simple : anéantir l'ennemi ou bien lui prendre son quartier général. Cependant, la réalité est autrement plus compliquée. L'ordinateur (ou bien un autre joueur) ne se laisse pas faire et il vous faudra établir un vaste plan de conquête afin de venir à bout de votre adversaire. Il y a au total 32 cartes différentes sur lesquelles vous pourrez essayer vos talents de stratège (en mode solitaire et à deux joueurs). Chacune des cartes apporte son lot de problèmes et d'avantages. Pour gagner, une tactique de combat « générale » est totalement inutile, elle conduit

**Les hexagones cerclés de pointillés rouges représentent la zone que peut couvrir le troisième régiment de Mechfusilliers. Avec cette méthode, on voit directement quels objectifs les unités peuvent atteindre pour effectuer des mouvements de troupes en fonction de leur mobilité respective. La stratégie du jeu ne permet pas de miser la victoire sur des unités isolées. Seules les offensives construites seront récompensées.**





1. L'ennemi engage la bataille. En tête de ses troupes, un avion de chasse Raven détruit mes camions.
2. Le chasseur Mosquito est la terreur du ciel. Une arme puissante pour stopper ses Ravens expérimentés.
3. L'ordinateur lance une nouvelle vague aérienne. Il faut faire venir d'urgence des troupes fraîches.
4. Les renforts sont arrivés. Ils ne passeront pas les montagnes et le gros des troupes pourra se déployer sur le terrain à temps.











Il y a peu de différence entre les deux versions. La résolution graphique du PC est bien exploitée.

## VERSION

**Nous vous avons déjà présenté dans le *Tilt* 94 la version *Amiga* de Battle Isle. Pourtant, un tel jeu mérite largement qu'exceptionnellement, nous vous présentions en Hit sa version *PC*. Principale différence par rapport à l'*Amiga*, la rapidité. Le PC gère plus rapidement ses troupes. Alors que l'*Amiga* réfléchissait béatement durant parfois quelques minutes pour finalement bouger chacune de ses unités, le PC, lui, est capable de déplacer les unités nécessaires en un minimum de temps.**

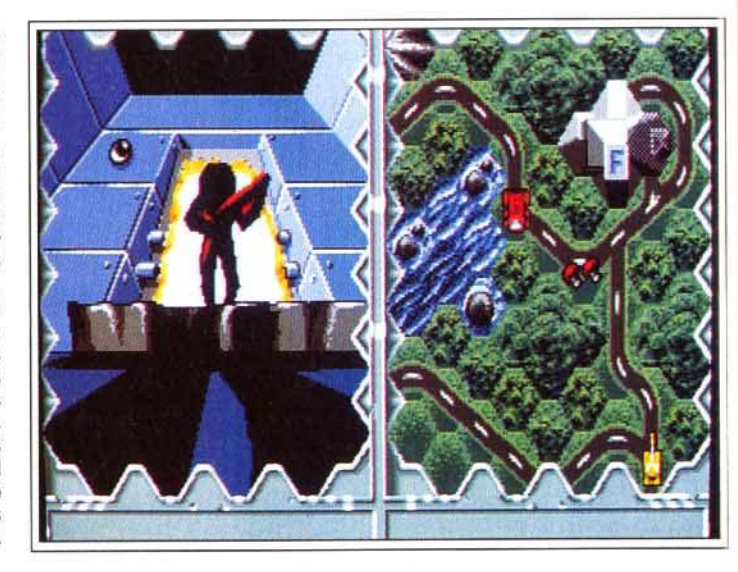
assurément à la défaite. Il vaut mieux élaborer un plan d'action en rapport avec la disposition du terrain et la force de vos troupes (de plus, il existe plusieurs manières de conquérir une île...).

Dans *Battle Isle*, tout a été pensé dans les moindres détails : réparation des véhicules, construction de dépôts et d'usines, transport de troupes, approvisionnement en énergie... Autant de paramètres à gérer, c'est tout simplement diabolique ! Le déroulement du jeu s'effectue de manière alternée. Chaque tour est composé d'une phase de combat pour un joueur et d'une phase de déplacement pour l'autre. Ainsi, pendant que l'un attaque l'ennemi, l'autre déplace et réorganise ses troupes (et inversement au prochain tour). Ce système a l'avantage de permettre l'élaboration de véritables plans de bataille : on peut garder un col, lancer une attaque commando, former une seconde ligne de défense composée d'artillerie lourde et de SAM. Toutes les situations possibles sont réalisables et seul le joueur le plus intelligent verra ses efforts récompensés. On est ici bien loin des wargames simplistes qui se limitaient le plus souvent à une opposition de forces de différentes puissances. Tout est pris en compte. Le terrain, par exemple, est un élément vital. Une simple unité d'infanterie (Mechfusilliers) prend beaucoup plus de valeur juchée sur une montagne et pourra même résister à des unités plus fortes, comme les chars légers. En fait, le terrain est un facteur indispensable pour gagner. Les unités ne se déplacent pas de la même manière et un transporteur ne pourrait en aucun cas traverser une zone de forêt dense. Pensez-y avant de déployer vos troupes.

## AVIS

**MAN-X : OUI ! Avant *Battle Isle*, j'étais résolument anti-wargame. Je trouvais ces jeux lents, casse-pieds, soporifiques bref, la vraie daube ! Grâce à *Battle Isle*, j'ai découvert l'univers passionnant du wargame sans la lourdeur de gestion des wargames classiques. L'ergonomie de ce logiciel devrait être prise comme exemple par tous les concepteurs de wargames sur micro. Quel confort de jeu ! En outre, les combats, qui donnent droit à des séquences animées, rendent le jeu très vivant. En solo, *Battle* est bien, sans plus. En mode deux joueurs *BI* devient le plus grand jeu de stratégie sur micro, toutes catégories confondues ! La version *PC* possède un gros avantage sur celle de l'*Amiga* : l'ordinateur joue très rapidement (en mode solo). Un jeu qu'il ne faut rater sous aucun prétexte.**

**MAN-X**



Les dépôts et les usines sont primordiaux dans le jeu. Pour obtenir une supériorité numérique et des moyens de réparation proches des zones de combat, il faut capturer le plus de dépôts possibles. Seuls les Mechfusilliers en sont capables, alors ne gaspillez pas ces troupes dans des combats inutiles, d'autant plus qu'ils sont peu efficaces. Il est impossible de gagner avec les troupes initiales.

# ALORS ? QU'ATTENDEZ-VOUS POUR Y FAIRE UN SAUT ?

Inter Discount
Hi-Fi Video
Photo Radio

VENEZ VITE DÉCOUVRIR LE NOUVEL AMIGA 600 ET L'AMIGA CDTV DANS LE MAGASIN INTER DISCOUNT LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS.

**AMIGA, ENTREZ DANS L'ERE DU CD ROM**



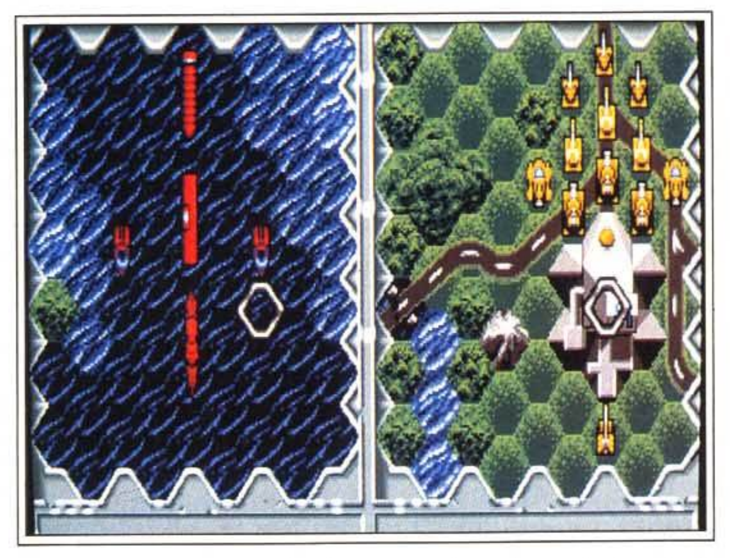

COMMODORE BUSINESS MACHINES

2ème CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS

Les unités de combat sont elles aussi spécifiques. Elles se divisent en trois catégories : terrestres, aériennes et marines (chacune pouvant avoir des interactions avec l'autre). L'infanterie est un élément capital du jeu car elle seule peut investir les dépôts, les usines et la base ennemie. Il faut donc l'utiliser avec beaucoup de précaution. Une des clés du succès réside dans l'utilisation conjuguée de ces trois forces pour lancer des attaques sur tous les fronts. Mais il ne faut jamais oublier que l'adversaire cogite aussi. L'attaque seule ne suffit pas. Un réseau de défense impénétrable est indispensable (on n'est jamais à l'abri d'un commando aéroporté de Mechfusillers qui vient envahir une base non gardée !). Du côté réalisation, il n'y a rien à redire. Pas d'exploits techniques, cela n'est pas nécessaire pour un tel jeu. Les graphismes sont clairs et précis. Les animations peu nombreuses et le scrolling sont efficaces. Quant aux bruitages, ils n'ont rien d'extraordinaire. L'intérêt du jeu n'est pas là. Ce qui fait la force de *Battle Isle*, c'est sa simplicité d'utilisation.Toutes les actions possibles s'opèrent à partir du joystick. Ainsi, *Battle Isle* réussit à réunir la richesse des wargames les plus complexes à une ergonomie quasi parfaite, ce qui en fait tout simplement le premier wargame intéressant accessible à tout public.

**AVIS**

**Gilles : oui ! Battle Isle est indéniablement une réussite. Les wargames jusqu'alors étaient en grande majorité totalement imperméables au grand public. Même si l'intérêt était présent, on était vite découragé par la complexité des commandes et les manuels nécessitaient généralement un diplôme en stratégie militaire pour être déchiffrés correctement. Avec Battle Isle, tous ces problèmes disparaissent. Le manuel, simple et précis, se lit en quelques minutes et on maîtrise avec une facilité déconcertante les commandes dès le début de la partie. Toutes les opérations se font avec le joystick, seule la barre espace est utilisée pour changer de tour de jeu. Les mauvaises langues diront que Battle Isle est trop simpliste et que la volonté de vulgariser les wargames a donné un jeu insipide et peu réaliste. Ils se méprennent totalement. On retrouve tous les paramètres classiques dans ce genre de jeu : forces d'attaques et de défense, capacité de déplacement, influence du terrain sur les mouvements. On a l'embarras du choix ! Gilles Duprès**

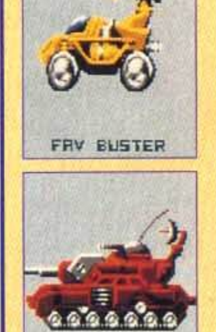


**Terre contre mer, le combat est possible. La suprématie de la mer est un problème qui prend de plus en plus d'ampleur au cours des niveaux. Porte-avions, vedettes et mines flottantes, les combats seront durs. L'une des unités les plus puissantes reste la plus discrète : le sous-marin. Il est la hantise de tous les matelots. Les unités marines apparaissent dans les parties les plus complexes.**

En mode deux joueurs, cela devient carrément génial ! Le jeu acquiert une durée de vie quasiment illimitée. Seule l'intelligence des deux joueurs limite les possibilités tactiques. Pour peu qu'ils soient sensiblement de même niveau, les parties se transforment en guerres de cent ans. Le jeu devient alors un véritable chef-d'œuvre !

Marc Menier

## Les troupes passées en revue...




**Le char lourd T-7 Crusader est un des piliers de l'armée terrestre. L'unité de reconnaissance Favbuster excelle en seconde ligne.**




**Le Sphinx est une batterie anti-aérienne qui porte à six cases. Il est le gardien du périmètre aérien.**

**19 INTERET**

**Il n'y a qu'un mot à dire : génial ! Jamais encore un wargame n'avait su combiner une si bonne ergonomie et un intérêt de jeu quasiment inépuisable. *Battle Isle* s'adresse aussi bien qu'au « bleu » du wargame qu'au général à quatre étoiles. A posséder absolument !**

**TYPE** — wargame/stratégie

**PRIX** — C

**GRAPHISMES — 17**
Les capacités graphiques du *PC* sont bien exploitées. On en vient presque à oublier que la résolution est de 320 × 200. De plus, le style des graphismes correspond parfaitement à ce type de jeux.

**ANIMATION — 16**
Le scrolling multi-directionnel pour se déplacer sur la carte est très honorable pour un *PC*. Rien ne nuit à la jouabilité du soft.

**MUSIQUE — 17**
Les musiques s'intègrent parfaitement au jeu et ne deviennent jamais gênante.

**BRUITAGES — 15**
Les programmeurs auraient pu faire un effort mais cela ne nuit aucunement au jeu en lui-même.

**MANIABILITE — 19**
Un wargame entièrement géré au joystick et de manière rapide et efficace. On ne saurait rêver mieux. L'ergonomie est quasiment optimale. Bravo !

# SHUTTLE PC

*Editeur : Virgin Games (tél. : 081 960 2255)* ■ *Distributeur : Virgin Games France : (1) 44.59.56.00* ■ *Développement : Vektor Grafix* ■ *Programme : I. Martin, A. Craven, J. Fisher, D. Robinson et G. Baird* ■ *Graphismes : M. Griffiths et D. Austin.*

**15 INTERET**

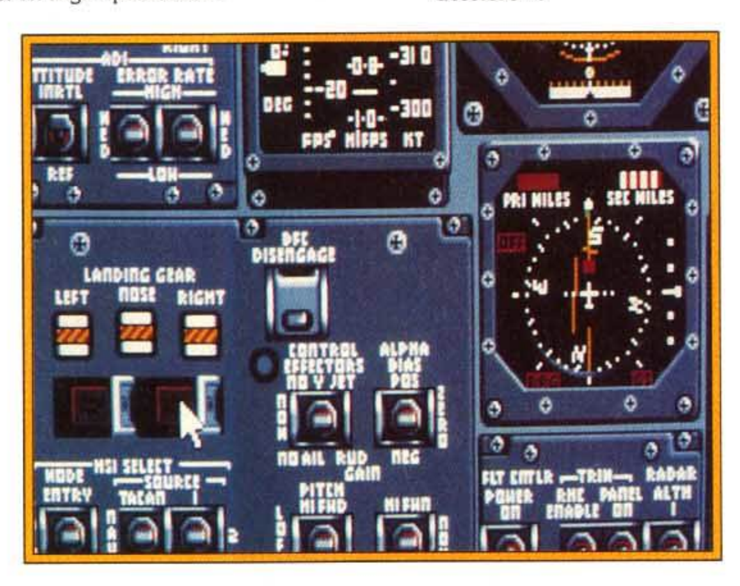
***Shuttle* est une simulation de vol en navette spatiale hyper-réaliste. Elle mérite en ce sens un 15/20 d'intérêt global. Mais attention ! Sa prise en main est si difficile et son maniement si complexe que rares sont ceux qui prendront grand plaisir à sa pratique. Voilà un soft réservé aux purs techniciens qui sont prêts à lutter des journées entières avant d'atteindre peut-être le septième ciel !**

**Cette fois, c'est le décollage. La fumée des réacteurs va peu à peu masquer la piste et le site de lancement. Le pilote n'a rien à faire pendant toute cette phase de jeu. Il peut de ce fait jongler avec les vues extérieures pour admirer la scène. En haut à gauche, le « timer » de mission.**

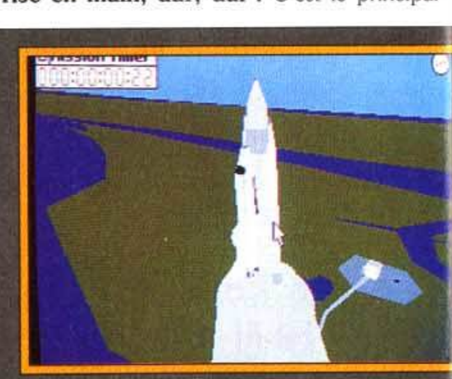
**Voici la navette prête au décollage. Vous remarquerez la précision graphique de l'installation. Par contre, le paysage extérieur est très simple. Pas de dégradé dans le ciel par exemple... Le programme tient compte du cycle du soleil. Le joueur voit tomber la nuit, puis se lever le jour. En haut à droite, le témoin de « temps accéléré ».**

**Q**ue peut-on faire de sa navette ? Le jeu permet tout d'abord au pilote novice d'apprendre à contrôler les phases simples (atterrissage, mise sur orbite, retour sur terre) avant de lui proposer des épreuves plus complexes. Après de longues heures de pratique, on pourra par exemple placer un satellite sur orbite, réparer un engin spatial défectueux, se servir du MMU (petit module de propulsion qui permet aux cosmonautes de quitter la navette), etc. Mais ce qu'il faut savoir, c'est que vous ne pourrez pas vous essayer à tous les types de missions dès le début de l'aventure. Il faudra en effet vaincre l'épreuve d'atterrissage avant d'accéder à l'espace.

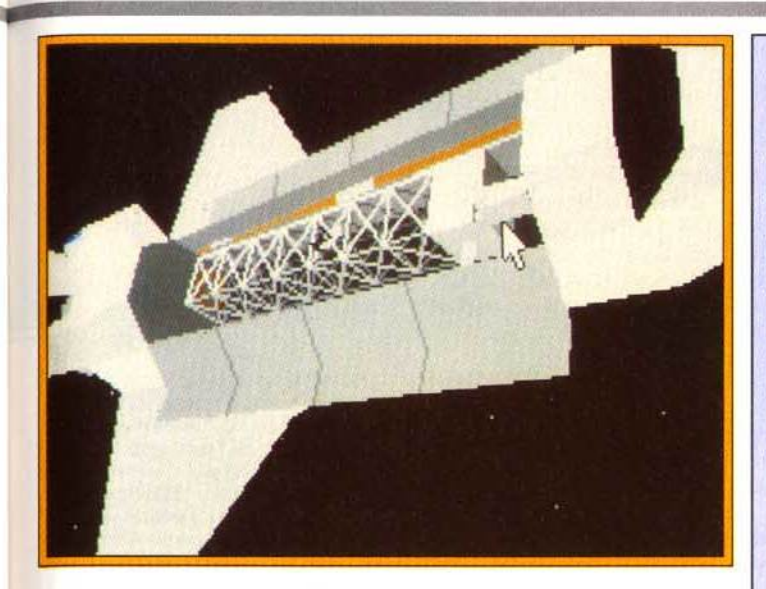
**Prise en main, dur, dur !** C'est le principal




**Voilà l'un des écrans du tableau de bord. Je vous rappelle qu'il en existe une vingtaine de ce type ! Ici, il s'agit d'une phase de pilotage assez simple, celle de l'atterrissage de la navette. Le pilote vient d'abaisser les trains. Il va ensuite retourner en vue « HUD » pour assurer l'alignement sur la piste. Tous les interrupteurs que vous voyez à l'écran peuvent être actionnés à la souris.**



**Le décollage est une phase graphiquement réussie. Le pilote vient de supporter au moins une heure d'attente. Il n'a que rarement agi, sa principale occupation étant de suivre les messages de la base... Même s'il n'intervient en rien non plus sur cette phase du jeu, il peut admirer la scène en jonglant entre les multiples vues extérieures et en usant du zoom.**



Cette photo est tirée de la démo de Shuttle. Elle montre bien la soute de la navette et le matériel qui est utilisé pour ce vol. Le zoom permet de visualiser l'engin dans ses moindres détails. On peut aussi changer l'angle de vue pour visualiser les instruments extérieurs.

## Comparatif *Shuttle/Flight Simulator 4.0*

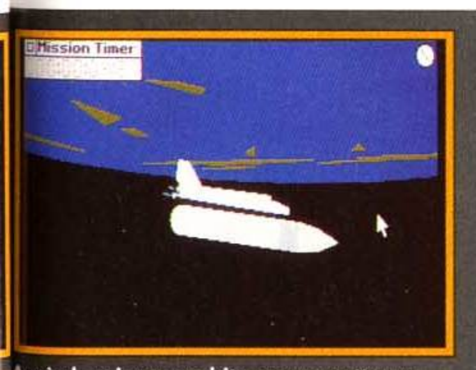
***Flight Simulator 4.0*** **est un programme très similaire à *Shuttle*. En effet, son jeu profite lui aussi d'un réalisme aigu et il peut, comme *Shuttle*, servir de simulateur réel d'apprentissage pour un pilote. Mais la comparaison de ces deux programmes est surtout intéressante en ce qui concerne l'aspect ludique des vols. Là où *Shuttle* est à mon sens bien trop austère, *Flight Simulator 4* profite quant à lui de très nombreuses options qui le rendent réellement accessibles à tous. Quel dommage que *Shuttle* ne profite pas des mêmes atouts ! Par exemple, la possibilité de placer son appareil en n'importe quelle coordonnée permet à *FS 4.0* de travailler des points spécifiques. Résultat, pas la peine d'attendre une heure pour travailler son atterrissage. Un grand nombre de pilotes, des novices sans aucun style, ont ainsi prit goût à l'une des simulations aériennes les plus complexes que la micro ait jamais développé. En revanche, je crains que *Shuttle* n'agisse en sens inverse sur ces même novices et peut-être même les dégoutte à jamais de la conquête spatiale. Dommage !**

**Avec FS4, il est possible de placer son appareil n'importe où et de mémoriser une situation. Dommage que cela soit impossible sur Shuttle.**

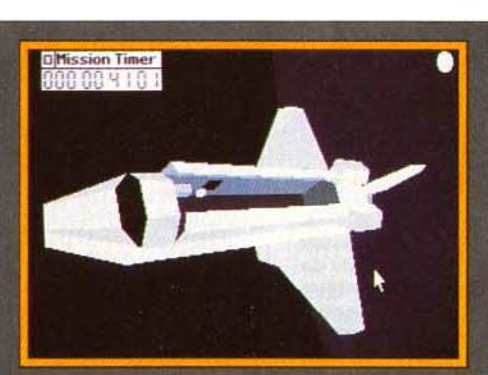
défaut de cette simulation : sa prise en main est plus difficile que jamais. La notice, tout d'abord, est en anglais, et rien n'a été fait pour faciliter sa lecture. Il faut donc jongler avec la table des matières pour comprendre au compte-gouttes le jeu. Fort heureusement, on peut choisir dans les menus déroulants différentes aides. La plus poussée vous place systématiquement sur le tableau de bord correspondant à la manœuvre demandée. Mais là encore, ce sera à vous de mémoriser la fonction des différents instruments de bord et de vous référer à chaque fois à un chapitre précis de la notice. J'ai aussi regretté le manque de soin apporté au debriefing de chaque mission.

Lorsque l'on a planché pendant plusieurs heures sur un vol, il est douloureux de ne pas voir le programme détailler les fautes commises. Par exemple, même si vous réussissez la première mission sans pour autant gagner l'accès à la deuxième (est-ce un bug ?), ne comptez pas sur ce debriefing pour vous en apprendre la raison. Il indique en effet « atterrissage parfait » et, plus avant, « travaillez votre entry » ! Allez savoir pourquoi…

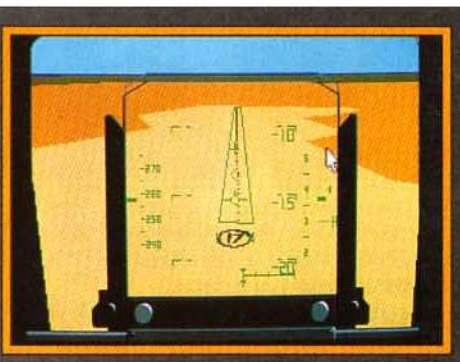
**Le pilotage : un tableau de bord géant et… parfois rasant !** Le tableau de bord de la navette Columbia comprend une vingtaine d'écrans que l'on peut faire scroller à la souris. Le nombre des interrupteurs, potentiomètres et cadrans dépasse la centaine. De même, il y a presque une centaine de touches clavier à mémoriser si l'on ne se sert pas de la souris. Voilà qui devrait faire reculer plus d'un joueur ! Personnellement, je me serais bien plié à cette complexité si le vol de *Shuttle* m'avait intéressé à tout moment. Malheureusement, 90 % des actions sont ennuyeuses, bien que réalistes. Allumage de telle turbine, programmation de l'ordinateur de bord, vidange de tel réservoir, extinction de la dite turbine, mise en chauffe de tel




Après la mise sur orbite, vous guetterez avec impatience le décrochage de la navette. Le choix de l'orbite s'effectue ensuite grâce à l'ordinateur de bord. Une fois encore, on ne peut profiter que graphiquement de cette scène. C'est le moment se se préparer à la mission en elle-même : manoeuvre du MMU, largage d'un satellite…




Les manœuvres de base qui permettent l'ouverture des baies et le déploiement de l'antenne KHU sont sans doute plus ludiques, déjà parce que l'on voit enfin le résultat d'une manœuvre à l'écran. Ici, la soute est vide mais on y remarque l'emplacement du MMU (le véhicule autonome des astronautes) qui vous servira pour des missions prochaines.



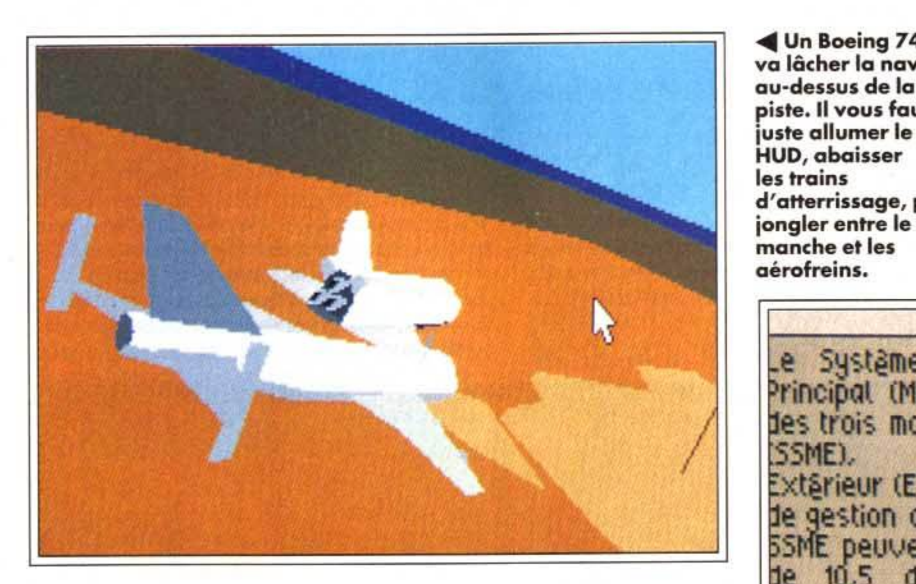
Après avoir donné à l'Orbiter l'angle correct de ré-entrée dans l'atmosphère, c'est sur la phase d'atterrissage qu'il faut se concentrer. Ici, les amateurs de simulateurs de vol retrouveront avec plaisir le classique HUD. En plus du pilotage au manche, il vous faudra freiner la descente en évitant la perte de vitesse. Une manoeuvre assez facile malgré tout.

**AVIS**

**PIOTR : OUI ! Compliqué, fastidieux, lent... j'entends déjà les commentaires sévères qui vont saluer l'arrivée de *Shuttle* (sauf peut-être dans certains journaux concurrents irrémédiablement englués dans le « C'est super ! »...). C'est vrai que le programme de Virgin est terriblement compliqué et qu'il est licite de se demander s'il s'agit bien d'un jeu. Mais à l'aube d'un nouveau grand défi pour l'humanité (peupler l'espace), il est extraordinaire que chacun puisse simuler sur son micro ce que seule une élite peut vivre réellement. Je sais que je ne ressentirai jamais l'incroyable émotion de l'astronaute dans la navette au décollage mais un programme comme *Shuttle* m'apporte une consolation : je peux l'imaginer.**

**Piotr Korolev**

appareil, ouverture puis fermeture de vannes, etc. On ne voit rien à l'écran bien sûr, si ce n'est le texte assez sympa et « pro » qui répond et commente chaque manœuvre. Réaliste, oui, ludique, non ! En fait, les seules phases de jeu intéressantes se passent sur orbite. Lorsqu'il s'agit de piloter le MMU, là, c'est le pied ! Vous contrôlez les rotations de l'astronaute sur trois axes, ainsi que ses déplacements... Une sacrée prise de tête. Même chose pour le maniement des bras articulés, des



◀ **Un Boeing 747 va lâcher la navette au-dessus de la piste. Il vous faudra juste allumer le HUD, abaisser les trains d'atterrissage, puis jongler entre le manche et les aérofreins.**

caméras, surtout lorsque l'on est en vue extérieure. *Shuttle* n'offre donc à mon sens que 10 % de manœuvres réellement ludiques.

**Mise en scène pour les amateurs de 3D**. Je tiens tout de suite à vous prévenir, il n'y a rien d'exceptionnel dans les graphismes de *Shuttle*. Par rapport à des simulateurs de vol récents, on ne profite ici que de bien peu de couleurs (16 au maximum), de dégradés, de profondeur. A tel point que le mode EGA présente presque qu'autant d'intérêt que le VGA... La gestion 3D est correcte, surtout lorsqu'on commence à manier les vues extérieures.

Sinon, le zoom animé qui vous plonge près de la base d'envol de Vandenberg n'a rien à voir, par exemple, avec le décor d'un *Falcon 3.0*. La surface de la planète est très simple.

On n'y distingue vraiment que les océans. Bravo en revanche pour les tableaux de bord ! Eux sont vraiment réalistes et le fait que tous les interrupteurs puissent être actionnés à la souris conforte l'ambiance de cette mise en scène. Côté animation, il vous faudra un *PC* cadencé au moins à 20 MHz, et encore, les chargements de tableaux sont assez long, même avec une machine de ce type. Les bruitages sont rares, ce qui est plutôt normal pour un vol spatial. On aurait pu faire mieux tout de même, comme inclure par exemple dans la bande-son la sirène qui annonce le décollage immédiat. Ce n'est pas grand chose, mais...

**Maniabilité, sauvegardes et menus.** Il est possible de manier *Shuttle* quasiment entièrement à la souris. C'est l'un des atouts de ce programme.

Grâce à de très nombreux menus déroulants, vous pourrez faire appel à tous les écrans de jeu sans toucher au clavier.

Celui-ci ne sera utilisé que pour le maniement du MMU ou des (rares) phases de pilotage réel de la navette. L'emploi du clavier est assez déroutant. Déjà, les combinaisons de touches sont nombreuses et complexes.

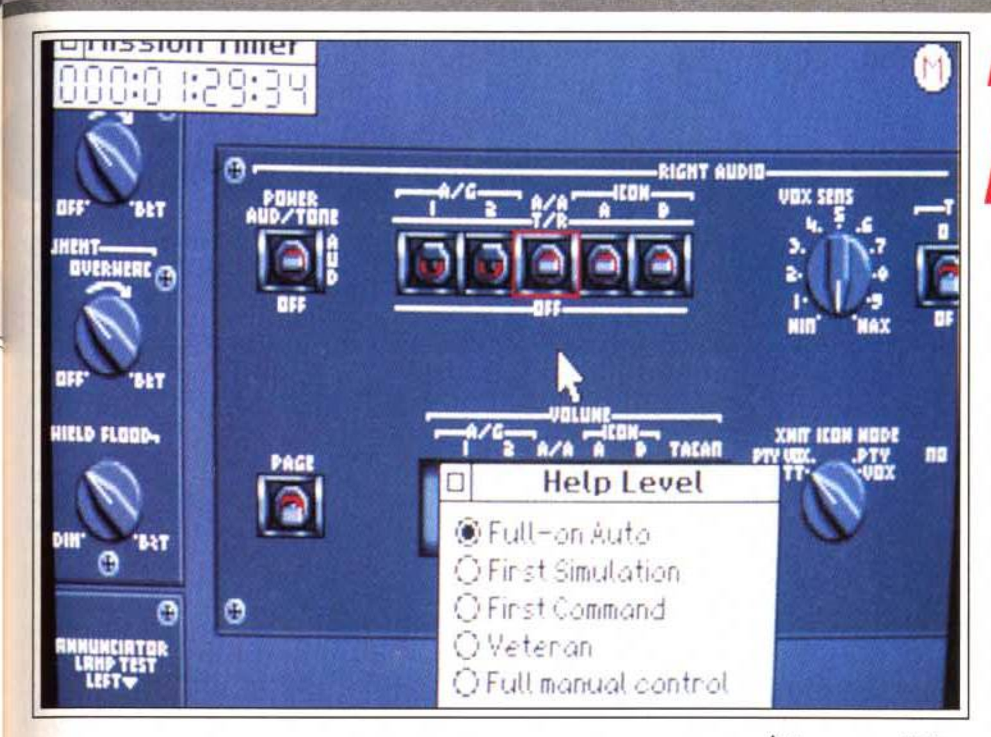
Mais c'est aussi l'organisation même des options qui est étrange. Par exemple, pour avancer le jeu de quelques minutes, on doit faire appel à deux menus différents. La réponse au clavier sera de même douteuse sur un *386sx* de base. Il arrive souvent qu'il faille appuyer quelque temps sur la touche pour voir un résultat, au risque de rebasculer dans l'option inverse. Pas pratique ! En ce qui concerne les sauvegardes, vous ne mémorisez qu'un seul état sur le disque, ce qui vous oblige à refaire toute une partie de la mission en cas d'échec.

**Faut-il acheter ce programme ?** Non... sauf si vous êtes vraiment passionné par tous les aspects techniques de l'aéronautique spatiale.

Pour vraiment profiter de *Shuttle*, il faut d'une

**Une fois la navette sur orbite, vous aurez tout le temps de vous préparer à votre mission. Qu'il s'agisse de l'ouverture des baies, du déploiement de l'antenne Khu ou de la sortie du bras manipulateur ou du MMU, il faudra appeler les tabeaux de commande pour lancer une action, puis sélectionner les vues extérieures pour suivre le bon déroulement de la mission. N'oubliez pas que toutes les manœuvres spatiales se passent en trois dimensions et que l'absence de pesanteur entraîne un pilotage particulier, auquel le joueur micro n'est guère habitué.**

**Sur les menus déroulants de Shuttle, on trouve un manuel technique assez complet et surtout traduit en français. On y apprend le fonctionnement des différents modules qui composent la navette. Il s'agit ici du moteur principal : quand et comment fonctionne-t-il, quel est son carburant ? Réponses !** ▶




▲ Le menu « Help Level » permet de se faire aider du micro pour toutes les manœuvres. Ici, en mode « Full-on auto », le programme place automatiquement un curseur (rouge) sur l'interrupteur concerné. Vous n'avez plus qu'à effectuer un click souris...

▲ La touche F7 ouvre l'écran de communication. Sur cette photo, il s'agit des messages qui accompagnent la très longue phase de préparation. Mais plus tard, ce listing sera très utile : c'est là que le micro corrigera vos fautes et vous aiguillera dans le pilotage.

▲ Voici l'un des menus déroulants de Shuttle. Cette photo montre bien la richesse graphique du mode « vue extérieure ». A tout moment, vous pourrez sélectionner l'une des caméras proposées. Pour l'heure, il est question de visualiser le MMU.



## Configuration matérielle nécessaire

**Machine : PC tous modèles (16 MHz minimum recommandé)**
**Modes graphiques : CGA, EGA, VGA**
**Média : 2 disquettes 3"1/2 (1,2 Mo)**
**Cartes son : AdLib, MT 32, Lapc-1 (pas indispensable)**
**Contrôles : souris (recommandée), joystick, clavier**
**Notice : en anglais**
**Matériel annexe : poster des tableaux de bord (80/60 cm)**
**Langue du jeu : anglais, français ou allemand**
**Installation : disque dur obligatoire pour les modes EGA et VGA**
**Temps d'installation : 3 minutes**
**Taille mémoire disque : 3 Mo sans décompression, 4 Mo avec décompression**
**RAM minimale : 512 Ko.**

part avoir envie de placer un satellite sur orbite (c'était mon cas), mais d'autre part vouloir comprendre et assimiler une bonne centaine de manipulations qui agissent dans les entrailles de la navette et dont on ne voit jamais la résultante (ce n'est plus mon cas).

*Shuttle* est en fait une excellente simulation, mais qui montre bien que le réalisme a ses limites. Seuls les véritables astronautes useront de ce produit avec plaisir, et pour s'entraîner, eux qui connaîtront plus tard le vrai frisson du décollage. Mais le simple joueur, lui, restera cloué à son fauteuil, déçu !

Olivier Hautefeuille

**15 INTERET** — *Shuttle* est une simulation spatiale hyperréaliste techniquement. C'est une première et cela mérite un 14/20 d'intérêt global. Mais ce « vrai » simulateur est aussi très difficile à prendre en main, et finalement bien peu ludique, même à long terme. Un soft réservé à un public très spécialisé...

**TYPE** ______ simulateur de navette spatiale

**PRISE EN MAIN** ______ **10**
La notice anglaise est peu claire, le nombre d'actions impressionnant. Il vous faudra trimer dur.

**GRAPHISMES** ______ **14**
Une note qui compte surtout pour les tableaux de bord, très réussis. Les graphismes extérieurs sont simples. EGA et VGA sont quasiment équivalents.

**ANIMATION** ______ **15**
Attention, si la jaquette annonce « *PC* 12 MHz minimum », le jeu ne sera souple qu'au-dessus de 20 MHz (environ 4 images/seconde). Sinon, des attentes d'une minute pour charger un tableau et un vol saccadé...

**MUSIQUE** ______ **10**
Seulement en introduction. Rien de spécial, les cartes son ne sont pas au mieux de leur forme.

**BRUITAGE** ______ **10**
Bien sûr, il existe peu de « bruits » dans l'espace. Mais j'aurais souhaité quelques sonneries, bip bip, voix digit, etc. En bref, la carte son n'est pas du tout nécessaire ici.

**MANIABILITE** ______ **14**
*Shuttle* obtient ce 14 grâce à sa gestion « souris » quasi complète. Mais la réponse au clavier est bien moins séduisante, surtout sur des machines peu puissantes.

**DIFFICULTE** ______ expert
Il faudra à mon avis plusieurs journées entières de vol pour ne serait-ce que comprendre et mémoriser le contrôle de la centaine d'instruments de bord.

**DUREE DE VIE** ______ **15**
... si l'on accroche au jeu. Si vous vous passionnez pour la technique du fonctionnement d'une navette, durée de vie garantie. Sinon, circularum, nothing to see !

# DYNA BLAS

En dehors de *Bug Bomber*, *Dyna Blaster* n'a pas encore de réel équivalent dans le monde micro. C'est en fait la transposition sur micro d'une création sur console. Mais si vous aimez ce style de jeu, voici une sélection de logiciels approchant.
Bien que le scénario en soit bien éloigné, le jeu qui s'en rapproche le plus est à mon avis *Supaplex*, qui privilégie cependant plus le coté stratégie/réflexion face à l'action pure. Plus éloigné, mais appartenant cependant au même monde, on retrouve les grands classiques *Tetris*, *Welltris* et *Block-out*, que nous ne vous ferons pas l'affront de présenter ! Ces jeux (*Tetris* et *Welltris* surtout) fascinent plus encore que *Dyna Blaster* et ont à ce titre une durée de vie bien plus grande. *Tetris* est interdit dans les entreprises japonaises, pour ne pas faire chuter la productivité, c'est vous dire !

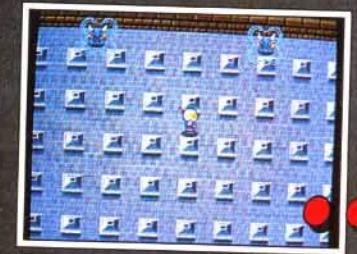


*Editeur : Hudson Soft*

**16 INTERET**

**Mémoire : 512 Ko**
**Contrôle : joystic**
**Caractéristiques : jeu à cinq simulta possible en mo bataille grâce a quadrupleur four (le 5e joueur jouai au clavier)**
**Sauvegarde : pa codes**
**Installation sur dis que dur : non (mai chargement très ra pide)**

Bien que proche de *Bug Bomber* de KingSoft dans son principe et son mode de jeu, *Dyna Blaster* parvient au rang des Hits grâce à son ergonomie évoluée, sa réalisation d'un bon niveau et surtout son principe de jeu simple mais prenant, qui donne envie d'aller toujours plus loin.



Les tableaux de fin de niveau sont toujours redoutables : pas de muret pour se protéger et limiter les mouvements des monstres, des aliens résistants et plutôt intelligents qui sont souvent coriaces !



Pour vaincre, il existe pourtant une solution simple : larguez un chapelet de bombes et protégez-vous rapidement avant qu'elles n'explosent. Il ne faut pas être dans le couloir de l'impact...



L'explosion du labyrinthe d'un seul coup ! Protégé par un champ de force, l'adversaire résiste à l'assaut. Attendez le moment opportun pour frapper à nouveau et vous en débarrasser une bonne fois pour toutes...



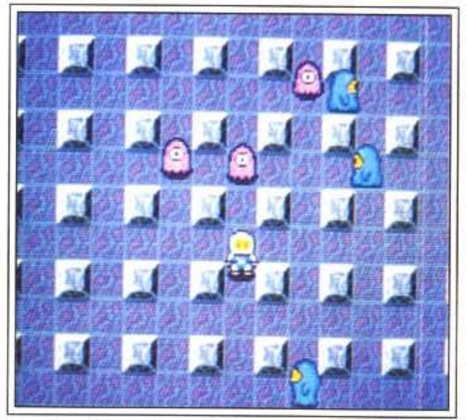
Maintenant, les aliens sont rassemblés... Recommence même manœuvre, vous au encore plus de chance de réussir. Regardez bien, vos ennemis changent de coule lorsqu'ils sont touchés.

# STER

AMIGA

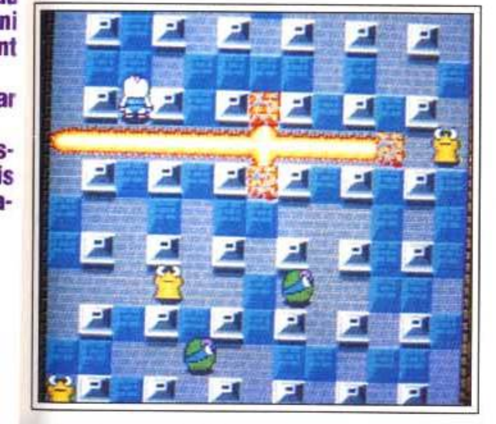
**Dyna Blaster** fait partie de cette race de programmes bien peu impressionnants au premier abord et pourtant vraiment captivant. Le principe du jeu est vraiment d'une grande simplicité. Vous contrôlez un petit bonhomme qui doit nettoyer chaque labyrinthes de ses monstres à l'aide de bombes. Ces bombes sont le seul moyen dont vous disposez pour vous débarrasser des monstres et vous frayer un chemin. Mais attention, vous devrez vous mettre à l'abri avant que la bombe n'explose. Dans les premiers tableaux, le challenge est d'une grande simplicité. Les monstres sont peu nombreux et, surtout, font preuve d'une certaine bonne volonté pour être anéantis ! Mais le reste du jeu est loin d'être aussi facile, heureusement, et il vous faudra un bon moment avant de venir à bout des 64 tableaux que comporte le programme. Ainsi, vous allez être progressivement confronté à un labyrinthe de plus en plus complexe, restreignant sérieusement vos possibilités de mouvement, à des ennemis toujours plus nombreux et surtout plus redoutables. La disparition de toutes les créatures d'un niveau ne suffit pas pour accéder au suivant. Il faut encore découvrir la porte, qui se cache derrière un muret, et cela avant la limite de temps fatidique. Fort heureusement, chaque tableau contient aussi un bonus : bombe à télécommande, dont vous déclenchez l'explosion au moment voulu, vie supplémentaire, bombe de portée amplifiée et capacité de franchir les obstacles. Chaque huitième tableau offre un challenge particulier : les monstres y sont nettement plus résistants et plus retords (chenille aux multiples segments, fantôme mettant au monde une nombreuse progéniture, etc.). En sus de ce mode de jeu en solitaire, *Dyna Blaster* vous propose un mode multijoueur (jusqu'à cinq simultanément !). Le but n'est plus ici de détruire les monstres mais d'anéantir vos adversaires. La réalisation est d'un bon niveau. La présentation surprend déjà agréablement par la qualité des graphismes. L'animation est fluide et rapide. La bande-son offre quelques bruitages d'explosion, mais surtout une musique obsédante. La jouabilité au joystick est parfaite et le plaisir de jeu est grand, seul comme à plusieurs. Un jeu d'action/stratégie prenant.

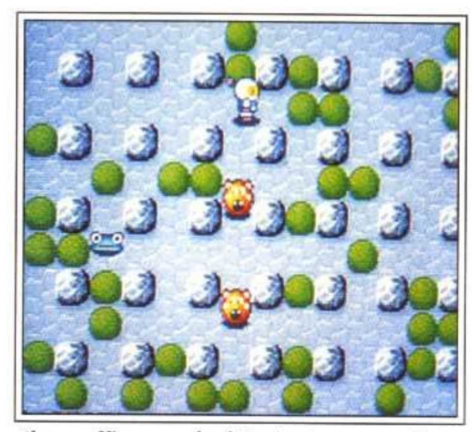
Jacques Harbonn



**Tout au long des soixante-quatre tableaux de jeu, on ne peut que regretter le manque de variété des monstres. Mais l'action est malgré tout très prenante.**

**Certains monstres sont intelligents. Ils fuient vos bombes comme la peste ! D'autres sont plus rapides que l'éclair. D'autres encore peuvent franchir sans dommage tous les obstacles. Mais la principale difficulté du jeu est la suivante : les labyrinthes sont grands et on ne peut pas bien sûr les visionner dans leur ensemble. Quel travail alors pour appâter les aliens et en regrouper un nombre élevé avant de lancer les bombes meurtrières...**





**Il ne suffira pas de détruire tous ces aliens pour vaincre le tableau... Il faut aussi découvrir la porte de sortie, et ce en temps limité bien sûr !**



**Ensore un seul impact et le diable rouge va rende l'âme. Les protections dont s'entouraient les aliens ne leur sont plus disponibles. Il faut frapper très vite et chercher la porte de sortie.**

**AVIS**

**SPIRIT : OUI, MAIS... Je suis tout à fait de l'avis de Jacques. Sous des dehors de logiciel passe-partout, Dyna Blaster parvient à captiver le joueur après quelques instants pour ne plus le lâcher que fourbu ! Je lui reprocherai cependant une certaine carence dans la variété des monstres. Un jeu de monstres différents pour chaque niveau aurait permis d'amplifier la progression de la difficulté et, surtout, de prolonger le plaisir de la découverte.**

**Spirit**

**16 INTERET**

**Le scénario, simple, n'est pas original (il est tiré d'un jeu sur console), mais l'action reste prenante et la réalisation très correcte.**

**TYPE** ____ action/stratégie

**PRIX** ____ C

**GRAPHISMES** ____ **13**
Rien de bien impressionnant (le jeu ne s'y prête pas), mais du bon travail tout de même.

**ANIMATION** ____ **15**
Le scrolling multidirectionnel est parfait et l'animation des monstres amusante.

**MUSIQUE** ____ **14**
Le leitmotiv obsédant n'est jamais lassant et soutient parfaitement l'action.

**BRUITAGES** ____ **11**
Tout se résume au bruit des explosions, au cri des monstres spéciaux de fin de niveau, lorsqu'ils meurent enfin, et à un petit bip signalant que tous les monstres d'un tableau ont été éliminés.

**JOUABILITE** ____ **17**
La jouabilité est parfaite, votre bonhomme réagissant au quart de tour.

**DUREE DE VIE** ____ **16**
Le même tableau est en fait toujours différent : seuls le type et le nombre de monstres sont constants, leur position ainsi que celle des murets variant, ce qui modifie totalement la technique gagnante à chaque fois.

# DYLAN DOG PC

Editeur : Simulmondo. Distributeur : Ubi Soft (tél : (1) 48 57 65 52) ■ Conception et programmation : Ivan Venturi, Stefano Balzani, Giuseppe et Andréa Alleva, Nicola Ferioli ■ Graphismes et animations : Michele Sanguinetti ■ Bande-son : Lorenzo Toni, Gianluca « Boka » Gaiba, Cristiano « Cici » Cieri

**L'éditeur italien Simulmondo nous avait déçu avec *1000 Miglia* (voir *Tilt* 100 et ce numéro). En nous offrant cette aventure spaghetti, il montre qu'il sait mettre la main à la pâte (ouaf ! ouaf !) et nous entraîne dans un univers baroque où le sang coule à grands flots, façon sauce bolognaise.**

**15 INTERET**

**Configuration matérielle nécessaire**

**Type de machine : *PC 386 DX 33 MHZ.* Modes graphiques acceptés : VGA 256 couleurs. Disquettes : une 720 Ko. et une 1 Mo 44. Carte son : Adlib, Soundblaster, Roland. Contrôles permis : Joystick et clavier. Notice : en français. Bande dessinée livrée avec le jeu en italien. Place requise sur disque dur : 1.497278 Mo. RAM minimale requise : 640 Ko.**

Tiré de comics italiens à succès, *Dylan Dog* est un aventurier des temps modernes. Notre héros, qui fait chaque nuit le même rêve atroce, reçoit une lettre d'un certain Professeur Mal le conviant à une réception dans son manoir. Il fait la connaissance de l'énigmatique maître de maison et se mêle aux convives. Tout se passe pour le mieux, lorsque l'horreur se déclenche soudainement. Chaque invité ayant bu du champagne se saisit de l'arme qui lui tombe sous la main et assassine son voisin. Dylan réalise qu'il vit son cauchemar de chaque nuit. Il ne lui reste plus qu'à trouver une issue pour s'échapper de ce dédale.

**Au départ, Dylan n'a sur lui que son revolver** et quelques cartouches. Un conseil pour commencer : partez tout de suite vers la gauche et vous trouverez un couteau autrement plus efficace que vos poings face à tous les fous furieux qui vous attendent. Chaque endroit doit être visité et vous y trouverez des objets (cassette, livre, clés...). Les ennemis sont nombreux (brutes armées de barres de fer, majordomes fous, punks munis de perceuses, sauvages tenant une hache...).

**Dylan se contrôle au joystick ou au clavier.** Lors des combats, il esquive, donne des coups de poing et de couteau, tire... avec une bonne fluidité de mouvement. Les 2 secondes d'écran noir entre chaque pièce nuisent considérablement aux déplacements de notre héros et finissent par lasser. Malgré cela, la jouabilité est excellente. Vous pouvez à tout moment visualiser votre inventaire,




**Le tableau de contrôle. On remarque : les « points d'honneur » qui concrétisent votre progression (ici 648), la lune qui symbolise le temps restant à Dylan, l'inventaire et la tombe qui sort de terre au fur et à mesure que le héros s'affaiblit.**

**En haut : la précision graphique de *Dylan Dog* est intéressante. Voyez le sang qui gicle lors des combats, c'est d'un réalisme plutôt cruel ! A gauche : si les écrans sont complexes, la plupart des objets ne sont là que pour le look.**

**AVIS**

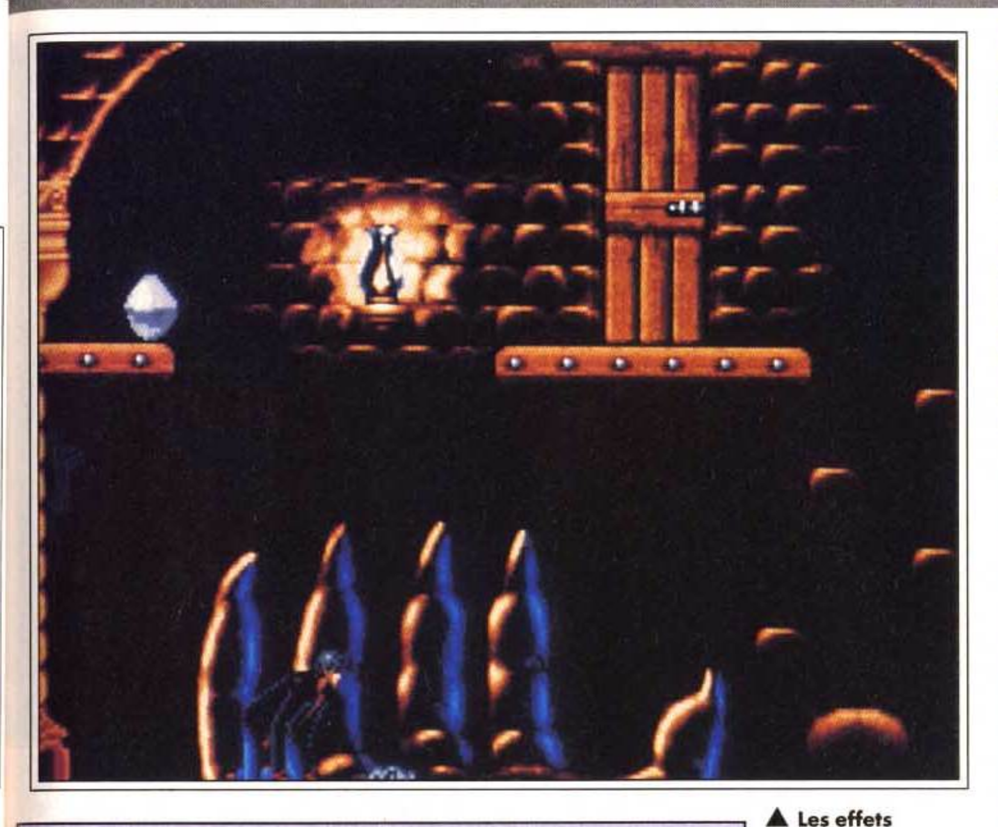
**REBS : OUI, MAIS... Il est vrai que *Dylan Dog* bénéficie de très beaux graphismes et de très belles musiques. Malgré tout, je suis un peu moins enthousiaste que Thomas. Le jeu se résume à parcourir cette demeure de long en large tout en combattant les êtres possédés qui se dressent devant vous. L'intrigue est solidement bâtie mais l'on finit par se lasser de combats qui deviennent répétitifs. La difficulté première vient du grand nombre de pièces à visiter, et non pas de la façon d'aborder le terrain, comme dans *Prince of Persia*. Néanmoins, il est vrai que *Dylan Dog* mérite le détour.**
**Rebs**





**Photo 1 : tout commence dans la salle à manger. Les habitants de la maison sont pris de folie... Photo 2 : premier adversaire, cette femme est la reine du coup bas. Le majordome va lui aussi entrer dans la danse.**





▲ Les effets d'ombre et de matière sont vraiment excellents en mode graphique VGA. Regardez comme les sources d'éclairage d'intensités différentes donnent ici de la profondeur à la scène.

**AVIS**

**OLIVIER : OUI, MAIS... *Dylan Dog* est un logiciel très bien réalisé. L'animation du personnage me rappelle un peu celle de *Prince of Persia,* même si la panoplie de mouvements est réduite. C'est grâce à la taille impressionnante de son terrain de jeu et à la beauté de ses décors que *Dylan Dog* pourra séduire les plus purs amateurs d'exploration. Mais pour la grande majorité des joueurs, par contre, on souffrira de l'aspect répétitif des combats. le jeu devient très vite lassant côté « action ». Ce n'est donc pas un soft que j'achèterais, à moins d'être un mordu de labyrinthe. Olivier Hautefeuille**

**_Dylan Dog_ reprend les recettes de jeux tels que _Aztec_ (vieux jeu sorti sur _Apple_ et _Commodore 64_), _Prince of Persia_ et _Another World._ Mais il n'arrive pas à les égaler complètement... tout en étant quand même un bon jeu d'aventure/action. Si vous êtes un mordu de l'un des jeux précités, il y a un petit risque que vous soyez déçu par _Dylan Dog,_ non pas du point de vue graphique mais sur le plan de sa durée de vie. En effet, _Dylan Dog_ accroche car le joueur veut connaître le fin mot de l'histoire. Et à mon avis, ce n'est pas le genre de jeu que l'on recommence une fois qu'on l'a terminé.**

**Prince of Persia (version PC) reste bien plus ludique que *Dylan Dog,* même si ses tableaux de jeu sont moins variés.**






## Installation

**Pour tester , j'ai été obligé de lancer le jeu à partir des disquettes (la première étant bootable). La version finale sera installable.**

votre énergie, le temps qu'il vous reste, des indices guidant vos recherches et, pour finir, votre score : les points d'horreur (au début, ils sont à 666, soit le chiffre de l'Antéchrist, et lorsqu'ils atteignent 0, vous êtes tiré d'affaire). Notez que vous ne pouvez porter que 5 objets. Chaque cristal gris que vous ramassez fait baisser vos points d'horreur. Les graphismes sont beaux et travaillés.

**La première partie de l'exploration se déroule dans des pièces modernes,** non sans quelques touches fantaisistes (cadavres en série, hémoglobine dégoulinant le long des murs. Lorsque vous aurez ouvert le passage secret dans la bibliothèque, vous plongerez dans les souterrains. L'ambiance y est glaciale et l'on s'y croirait. Vous rencontrez également d'autres personnes qui n'ont pas été atteintes par cette folie et leur aide est très précieuse. Les musiques sont très belles et variées en fonction de l'endroit où vous vous trouvez. Il est regrettable qu'aucun bruitage n'ait été prévu. Grâce à *Dylan Dog,* les italiens ont désormais leur mot à dire dans le monde des jeux d'aventure/action.

Thomas Alexandre

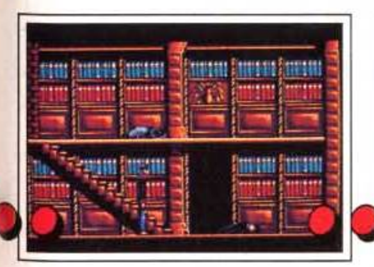




**Photo 3 : dans la bibliothèque, Dylan venait de presser l'araignée sur le mur... Un passage secret ! Photo 4 : votre héros pénètre dans les sous-sols de la maison. Il va se heurter à de très nombreux culs de sac.**

**15 INTERET**

**C'est indéniablement un jeu très beau et très prenant. Son côté mystérieux y est pour quelque chose.**

**TYPE** — aventure/action

**PRIX** — C

**GRAPHISMES** — **17**
Des décors travaillés, et surtout des scènes intermédiaires à la fois belles et inquiétantes.

**ANIMATION** — **15**
Rien à redire, si ce n'est les changements de pièce. Les ventilateurs tournent, les chaînes hi-fi et leurs enceintes tremblent... en bref, des animations réalistes.

**BANDE-SON** — **15**
De très belles musiques style années soixante-dix. Il est regrettable que les bruitages aient été oubliés.

**JOUABILITE** — **14**
Dès les premières minutes du jeu, on se rend compte que la maniabilité ne pose aucun problème.

# ORK AMIGA

*Editeur : Psygnosis ■ Produit par : WJS Design ■ conception : Wayne Smithson, Kevin Oxland ■ programmation : Wayne Smithson ■ graphismes : Kevin Oxland ■ musique : Tim Bartlett ■ bruitages : Wayne Smithson.*

**15 INTERET**

**Psygnosis aime que ses héros aient des tronches d'erreur de la nature... Celui de *Ork* n'échappe pas à cette règle et devra de surcroît faire preuve d'intelligence ! Un véritable challenge pour ce jeu de plates-formes plutôt musclé, d'autant plus que le terrain regorge de pièges, de monstres et d'énigmes quientraveront la progression de notre héros... Un véritable parcours du combattant !**

Chez les Heyadahls, on ne rigole pas avec le service militaire... Les jeunes recrues subissent un entraînement sévère, et les plus douées, destinées à devenir capitaines de vaisseau, doivent affronter à la fin de leurs études une série d'épreuves terrifiantes qui permettront de tester leurs capacités physiques et intellectuelles. Ku-Kabul fait partie de l'élite et s'apprête aujourd'hui à passer l'examen final... quelque chose d'aussi terrible que l'oral de serbo-croate pour nous autres terriens. Mais ici, en cas d'échec, pas de rattrapage... juste une petite urne contenant des cendres qu'on dispersera dans l'espace après un bref cérémonial !

Heureusement, Ku-Kabul a de la chance puisque c'est vous, joueur émérite, infatigable guerrier ayant survecu à des dizaines de jeux vidéo, qui allez guider ses pas par l'intermédiaire du joystick. C'est donc confiant que notre héros entre dans la première arène, armé seulement d'une mitrailleuse laser et de propulseurs dorsaux vides. Les examinateurs ayant volontairement « oublié » de faire le plein, c'est sur ses deux petites pattes griffues que Ku-Kabul devra commencer à se frayer un chemin à travers ce labyrinthe infernal infesté de créatures effrayantes. Le programme ne vous alloue qu'une seule vie, dont l'état est symbolisé par une courbe d'électro-cardiogramme pas très précise, mais l'option « continue » permet en fait de rejouer trois fois.

**Les mouvements du personnage principal** se limitent au minimum puisque celui-ci ne peut que marcher, sauter et tirer. Dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à ajouter un mouvement d'esquive (se baisser, par exemple), qui aurait permis au personnage de faire preuve d'un peu plus de finesse dans son comportement envers ses ennemis et d'éviter de bafouer la convention de Genève toutes les cinq secondes ! Notre gaillard peut également voler, mais l'utilisation des propulseurs dorsaux s'avère plutôt délicate : il est en effet impossible de décoller ou d'atterrir ailleurs que sur une plate-forme, sauf en cas d'atterrissage forcé dû à une panne de carburant. De plus, certaines plates-formes sont infestées de monstres, ou sont trop éloignées de l'endroit où vous désirez vous rendre. Gardez donc toujours un œil sur le niveau de carburant si vous voulez éviter de vous retrouver coincé en bas d'un puit, à

**AVIS**

**MAN-X : NON ! Jeu de plates-formes par excellence, *Ork* est une sorte de remake de *Killing Game Show.* Plus étoffé que ce dernier, *Ork* mélange avec un certain bonheur l'action et la réflexion. Ceci dit, les graphismes sont assez décevants pour un Psygnosis, avec des couleurs ternes et des formes relativement sommaires. Vous avez intérêt à utiliser un bon joystick si vous voulez éviter les crises de nerfs. Le contrôle est tellement sensible (peut-être trop sensible) que votre bipède exécute des mouvements superflus souvent fatals. Crise de nerfs ! En outre, j'ai l'impression que les programmeurs ont quelque peu bâclé le jeu. C'est à jurer que cela leur demandait un effort surhumain de rajouter quelques graphismes de plus pour permettre à votre Heyadahl de se baisser pou éviter les coups à la tête ! Voilà de petits défauts qui se conjuguent admirablement bien pour faire d'Ork un jeu qui aurait pu être bien mais que moi, je n'achète pas (ça c'est sûr !). Man-X**



**L'exemple type d'un atterrissage plutôt risqué : ces maudites bestioles s'agglutinent autour de la plate-forme et vous empêchent de vous poser. manœuvrez avec précision et dégommez en un maximum, ou optez pour une solution plus prudente en choisissant un autre endroit pour atterrir ! Mais n'oubliez pas que le niveau d'énergie de vos jetpacks est terriblement limitée.**

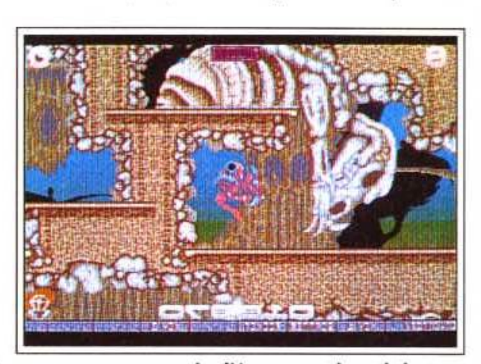


Dégoulinant et baveux à souhait, ce monstre particulièrement répugnant semble tout droit sorti du film Alien. Pour se débarrasser de ce gêneur, une seule solution, que l'on pourrait tout à fait appliquer à n'importe quel monstre de fin de niveau de n'importe quel shoot-them-up : viser la tête ! Comme on peut le voir, les programmeurs de Psygnosis ont une fois de plus « mis le paquet » sur les graphismes qui ont fait la réputation de cet éditeur. L'ambiance du soft s'en ressent et on se croirait plongé au milieu d'un zoo intergalactique !

attendre une mort certaine... Et n'espérez pas vous en sortir en sacrifiant une vie pour utiliser l'option « continue » car, à part vos points de vie, le programme remettra impitoyablement tous les paramètres (munitions, fuel, objets, présence des monstres...) dans le même état exactement qu'au moment de votre mort.

**Cependant, malgré son apparence répugnante et bestiale**, notre héros n'est pas qu'une machine à tuer... Il est aussi capable de transporter une dizaine d'objets (clés, scanner, mines, roquettes, poids, gemmes...) et de les utiliser au bon moment. Autre signe d'intelligence, l'animal est capable d'interroger les ordinateurs qu'il rencontre sur son chemin, afin de contrôler de façon précise son niveau de vie, ou d'analyser les objets qu'il a ramassés, pour découvrir leur utilisation. S'il dispose d'un scanner, il peut également, en le connectant au terminal, obtenir une vue de son environnement immédiat (ce qui permet parfois de détecter des passages ou des monstres situés au-delà du champ de vision habituel). C'est également à partir de ces terminaux que le joueur peut sauvegarder (une seule sauvegarde par disquette, et le programme ne reconnaît qu'un seul drive, ce qui rend les sauvegardes plutôt laborieuses) ou charger des parties... Mais encore faut-il réussir à les atteindre, car, histoire de pimenter un peu l'ac-



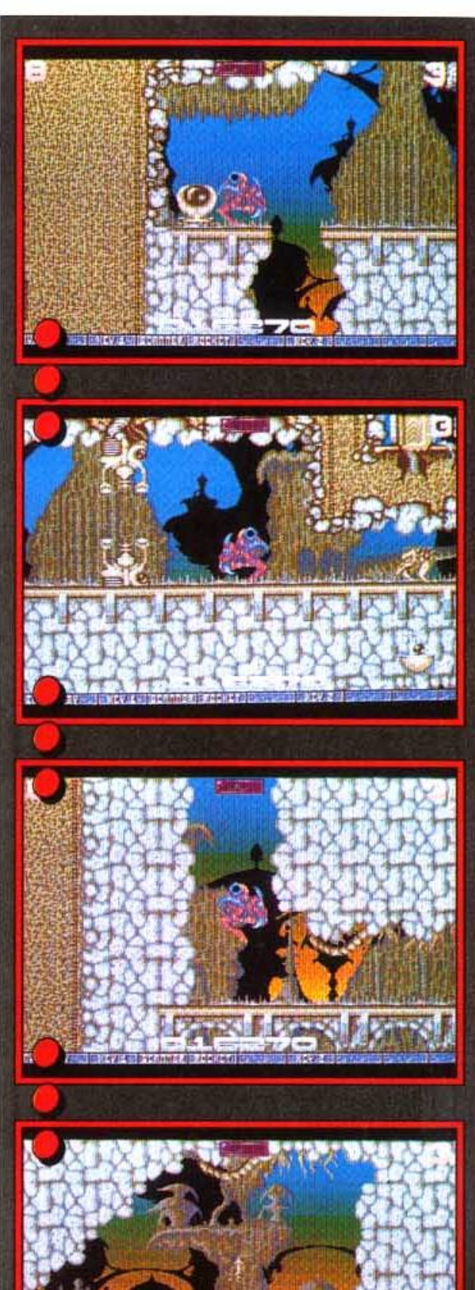


Ci-dessus à gauche, un passage particulièrement chaud du troisième niveau. Vous pourrez sauter de justesse par-dessus cette bouillonnante fosse de lave à l'aller, mais il vous faudra emprunter une plate-forme pour le retour. A droite, un superbe monstre, inoffensif, mais tout aussi repoussant que ses collègues de bureau. Et pour finir, ci-dessous, on croise au détour des décors les squelettes de gigangesques animaux qu'on préférerait éviter de rencontrer !



*Amiga 500* minimum
Contrôle : Joystick
Notice en français
Disquettes : 2
Sauvegarde : oui







De haut en bas : Placez la sphère dans le réceptacle prévu à cet effet, puis filez rapidement vers la droite.
La barrière laser est maintenant désactivée et on peut apercevoir en bas à droite de l'écran une des trois clés tant convoitées. Cette clé étant pour le moment inaccessible, retournez vers le réceptacle qui contient la sphère et descendez dans le puits.
Placez-vous ensuite juste en-dessous du rocher sur lequel est placée la clé, à côté de la plate-forme, et faites décoller la roquette. Celle-ci fera tomber la clé en explosant. Il ne vous reste plus qu'à la ramasser et à décoller depuis la plate-forme pour ressortir du puits !
Vous découvrirez le reste par vous-même, mais sachez que les énigmes se complexifient au fil des niveaux et vous donneront pas mal de fil à retordre !

**AVIS**

**DOGUY : OUI, MAIS... Je suis d'accord avec Marc pour dire qu'*Ork* est un jeu d'action agréable. La réalisation est honnête mais, une fois de plus, les contraintes techniques nécessaires au scrolling en parallaxe (en 50 images-seconde, évidemment !) ont obligé les graphistes à travailler avec un nombre très limité de couleurs. Et si l'animation mérite à mon avis un bon 15, je descendrai la note graphique à 12. Quant à la bande sonore, elle est sympathique mais pas inoubliable. Personnellement, je trouve *Ork* beaucoup plus agréable que *Killing Game Show*. La difficulté est mieux dosée, l'action étant progressive et les énigmes de plus en plus complexes. Au bout d'un moment, les astuces à trouver ne dépareilleraient pas dans un bon jeu de rôles micro. Cette partie réflexion fait tout l'intérêt d'un jeu par ailleurs plutôt classique et lui confère une bonne durée de vie. Enfin, soulignons la qualité du packaging et en particulier du manuel qui, une fois n'est pas coutume, bénéficie d'une traduction française de très bonne qualité. Dogue de Mauve**







**Ci-dessus : toujours fidèle à sa réputation, Psygnosis nous offre de splendides images. A gauche : un des précieux terminaux de l'ordinateur. C'est de là que vous pourrez effectuer les sauvegardes, analyser les objets ramassés et obtenir une partie du plan du niveau dans lequel vous vous trouvez. A droite : une bande de mignons lemmings vous attaque !**

tion, les terminaux se font rares et sont parfois défendus par des hordes de monstres ! Aucun doute, les programmeurs de Psygnosis remportent haut la main l'Oscar du sadisme ! D'autant que les fourbes nous ont également concocté une horde d'abominations aux looks torturés, dans la plus grande tradition Psygnosis : des essaims bourdonnants, des monstres grimpeurs à l'agilité surprenante, une ribambelle de créatures volantes, d'étranges papillons aux yeux globuleux, de répugnantes créatures émergeant de la boue, des scorpions tombant du plafond, une hideuse larve géante, et même (gros clin d'œil !) une cohorte de lemmings kamikazes égarés au milieu de ce tas d'immondices !

**Les décors, que l'on croirait tout droit sorti du film *Alien*** (avec une mention spéciale pour l'aspect organique du 3e niveau) recèlent eux aussi pas mal de dangers : les parois, composées parfois de squelettes d'immenses créatures, sont souvent garnies de pics acérés et dissimulent d'immondes amas de chair qui crachent des goutelettes d'acide sur les malheureux visiteurs... sans parler des barrières laser, des herses aiguisées, des fleuves de lave ou des éruptions volcaniques ! Le tout constamment accompagné du son oppressant d'une sourde respiration d'asmathique, uniquement interrompue par le bruit des puissantes rafales de mitrailleuses et les cris des monstres désintégrés.

**Mais heureusement, les monstres ne constituent pas le seul souci du joueur,** car l'intérêt du soft réside ailleurs... Chaque niveau constitue en fait une véritable énigme, qu'il faut résoudre avant de pouvoir accéder au niveau suivant. Si le premier niveau ressemble à une véritable promenade, destinée à familiariser le joueur avec les commandes et les differents équipements (il suffit de trouver une clé pour mettre la main sur l'or qui permettra de soudoyer le gardien de la porte), la suite est loin d'être aussi facile... Dès le second niveau, il vous faudra non seulement récupérer trois clés, mais aussi deviner dans quel ordre les placer pour ouvrir l'accès du troisième niveau (des inscriptions codées, gravées sur chaque clé, permettent de trouver le code par déduction, un peu à la manière d'un *Mastermind*). Bien entendu, les clés sont dissimulées un peu partout et il faudra apprendre à vous repérer dans le labyrinthe tout en combattant les monstres, et découvrir l'enchaînement d'actions qui permettra d'accéder à chacune d'elle.

A conseiller donc aux fans d'action musclée qui aimeraient réfléchir. Marc Lacombe

**Ork reprend en gros le principe de jeu de l'excellent *Killing Game Show* (du même éditeur), le stress de la « marée montante » en moins, ce qui laisse un peu plus de temps au joueur pour réfléchir. Il ne bénéficie plus de l'aspect novateur de son prédécesseur et semble un peu moins beau, ce qui explique sa note, légèrement inférieure. Pourtant, son système de jeu un peu plus étoffé, ses énigmes plus complexes et un excellent dosage de la progression du niveau de difficulté le rendent sans doute plus prenant.**

**16 INTERET**

**Un bon mélange d'action et de réflexion, peut-être moins réussi que *Killing Game Show*, mais encore bien au-dessus de la mélée.**

**TYPE** ____ plates-formes

**PRIX** ____ C

**GRAPHISMES** ____ **16**
**On retrouve une fois encore le style inimitable de Psygnosis, avec des monstres répugnants à souhait et de superbes images entre deux niveaux, mais les couleurs manquent un peu de finesse.**

**ANIMATION** ____ **11**
**Les démarches des personnages sont souvent un peu raides, et malgré les 3 niveaux de scrolling parallaxe, le décor semble manquer de profondeur.**

**BANDE-SON** ____ **17**
**Des bruitages efficaces et une musique originale, à base de piano et de guitare sèche, qui dénote agréablement au milieu des inévitables morceaux « House-techno-acid-megamix » qu'on a l'habitude d'entendre sur *Amiga*.**

**ERGONOMIE** ____ **12**
**La taille imposante du sprite qui représente le héros rend difficile toute tentative d'esquive. Mieux vaut être muni d'un joystick précis, surtout dans les diagonales.**

# Edito

Tilt vous invite une fois de plus à vous ballader dans la galerie des Rolling Softs. Vous pourrez y admirer ou critiquer les logiciels exposés. Ils ont tous subi un test rigoureux avant de passer sous les plumes, inflexibles et exigeantes, de nos artistes. Nous avons tenu compte de vos souhaits et je vous promets que, dorénavant, les notes et les appréciations seront encore plus sévères que dans nos précédents numéros. Alors laissez vous mener par le guide des Rollings Softs : il vous présentera quelques chefs-d'œuvre, tels que *Heart of China* sur *Amiga,* et des flops, comme *Guerilla in Bolivia.* Bonne lecture et à la prochaine !

***Jacques Harbonn***

## 12 Mega Twins

NOUVEAUTE

AMIGA



La réalisation de Mega Twins est d'un bon niveau. Mais son principal problème est sa trop grande facilité et le peu de variété de l'action. Toutefois, il saura accrocher les plus jeunes et même les autres pour quelques parties.

**Si la réalisation est assez brillante, en revanche le scénario de ce jeu d'action manque de punch et rend finalement le programme moyen.**

Sur un thème extravagant n'apportant rien au jeu, *US Gold* nous propose un beat-them-all/plates-formes assez sympathique. Vous allez parcourir des contrées variées (terre, eau, air) à la recherche d'une pierre portant le doux nom de « Yeux bleus du dragon ». Au début du jeu, le choix vous est d'ailleurs laissé du monde à visiter. Mais comme vous pouviez vous en douter, une armada de créatures diverses s'est donné le mot pour gêner votre progression. Pour vous défendre, un seul moyen : user largement de votre épée qui peut faire des ravages. A la fin de chaque niveau, un monstre gardien vous attend, plus ou moins redoutable mais toujours original. Une fois abattu, vous pourrez accéder à l'antre d'un dieu qui vous fera alors cadeau d'un objet utile. La réalisation est d'un bon niveau. Les graphismes sont travaillés, très variés d'un monde à l'autre (tant pour les créatures que les décors eux-mêmes) et riches en couleur. L'animation est elle aussi de qualité, les mouvements étant harmonieux et le scrolling sans à-coup. La bande-son est déjà plus modeste. Face à la superbe musique de présentation, les bruitages en cours de jeu paraissent un peu pauvres. En fait, le principal problème de ce logiciel est sa trop grande facilité et le peu de variété de l'action. Toutefois, il saura accrocher les plus jeunes et même les autres pour quelques parties, d'autant qu'il est possible de jouer à deux simultanément.

Jacques Harbonn



L'animation de ce jeu de plates-formes est satisfaisante, les mouvements étant harmonieux.

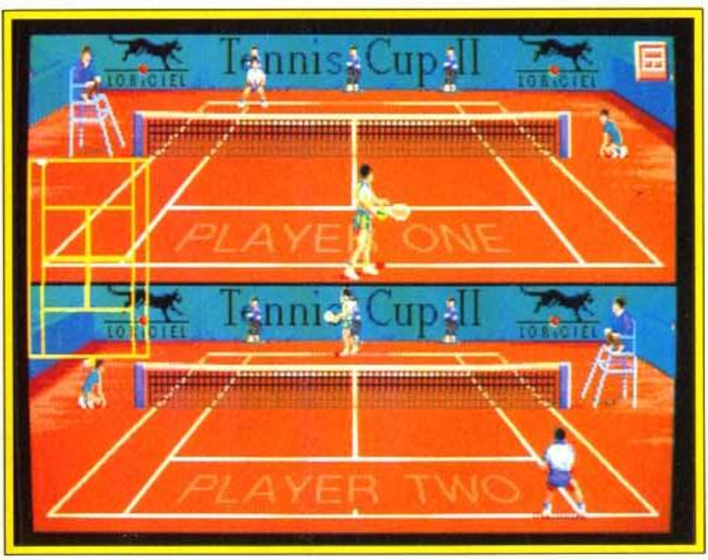
**Editeur** — **US GOLD**
**Type** — **plates-formes**
**Graphismes** — **15**
*Les écrans sont d'une bonne variété, rehaussés par une excellente mise en couleur.*
**Animation** — **12**
*L'animation est tout à fait satisfaisante, tant pour les mouvements des créatures que du scrolling fluide.*
**Bande-son** — **12**
*La musique de présentation est superbe, les bruitages d'action beaucoup moins !*
**Prix** — **C**



## 10 Tennis Cup II

PC

**Loriciel n'a pas résisté à la tentation de sortir un *Tennis Cup numéro II* en utilisant les recettes du premier. Si en 1990 ce tennis faisait partie des simulations innovantes, aujourd'hui *Tennis Cup II* n'apporte rien d'exceptionnel.**




Tennis Cup II s'avère être un logiciel dont les bruitages sont médiocres, l'animation trop saccadée et la jouabilité très contestable.

NOUVEAUTE

Loriciel aurait-il perdu la balle ? Quelle naïveté de croire qu'il suffit de rajouter des options pour faire mieux que le précédent. Tennis II n'apporte rien d'exceptionnel par rapport aux autres simulations de tennis.

Ce qui différencie avant tout le premier *Tennis Cup* de celui-ci, c'est son plus grand nombre d'options. Choix des tournois, de l'écran de jeux (partagé en deux horizontalement ou plein écran), technique de jeu (déplacements et tirs du joueur assistés par ordinateur), affichage des juges et arbitre, nombre de sets... Toutes ces options font partie désormais des bonnes simulations de tennis.
Mais *Tennis Cup II* va plus loin pour ce qui concerne l'entraînement et l'option « radar ». En plus du classique « training » joueur contre machine, il existe un stage avec un entraîneur. Ce dernier montre les coups à travailler. Le joueur doit faire les mêmes mouvements et relancer la balle envoyée par trois machines.
Lors du match, un « radar » placé sur le côté gauche de l'écran, indique au joueur sa position et celle de son adversaire...
Loriciel aurait-il perdu la balle ? Quelle naïveté de croire qu'il suffit de rajouter des options pour faire mieux que le précédent ! L'exemple le plus significatif est sans doute le « radar ».
Autant son utilité est incontestable pour des sports en équipe comme *Kick Off*, autant en tennis cela ne se justifie absolument pas. De plus, lorsque le joueur est placé côté gauche, le « radar » le masque en partie. Le mode Training avec professeur est une vraie rigolade. Le joueur ne peut pas à la fois regarder les coups du prof et se déplacer pour rattraper la balle. Et je ne parlerai pas du temps de chargement trop long entre les scènes de jeu (le passage au vestiaire est à mon sens inutile) et les points, la médiocrité des bruitages, l'animation trop saccadée et une jouabilité très contestable. On pourrait croire que je fais du mauvais esprit ! *Greats Courts I* et *II*, *Advantage Tennis* ou même *Tennis Cup I* pour sa simplicité devraient largement avoir vos préférences.

Laurent Defrance

**Editeur** — **LORICIEL**
**Type** — **Tennis**
**Graphismes** — **13**
*La taille des joueurs est l'élément positif du jeu. Malgré cela la représentation des personnages laisse à désirer.*
**Animation** — **6**
*Comparativement aux autres simulations de tennis, l'animation des joueurs de* Tennis Cup II *est pauvre : les mouvements de raquettes ne sont pas détaillés, le déplacement du sportif est trop saccadé.*
**Bande-son** — **6**
*Les applaudissements systématiques entre les coups agacent plus qu'ils ne motivent. Le bruit de la balle ou les cris d'efforts du joueur ne sont pas convaincants.*
**Prix** — **C**

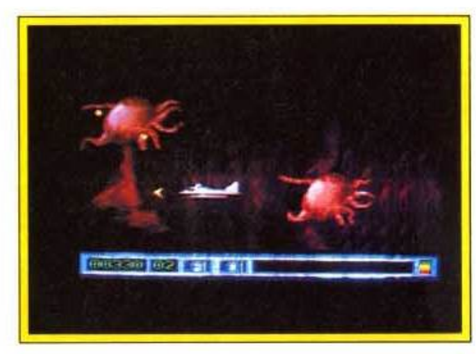
# Fantastic Voyage




En dépit d'une certaine originalité, Fantastic Voyage n'est finalement qu'un shoot'em up, moins prenant que les classiques du genre. A éviter si vous n'êtes pas résolument un inconditionnel de ce type de jeu.

**Ce logiciel reprend le scénario du film de science-fiction du même nom.**

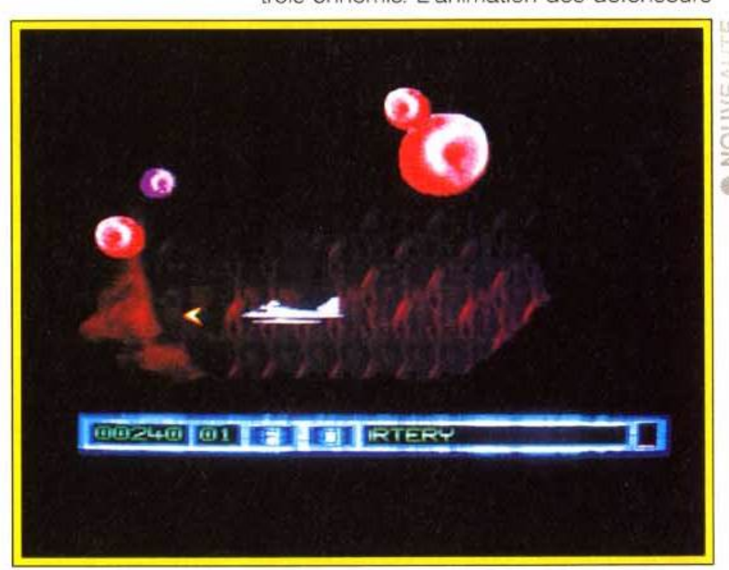
Pour sauver la vie d'un savant, un sous-marin a été miniaturisé avec son équipage et injecté dans une veine. A vous de retrouver le caillot cérébral et de le détruire. Pour cela, il vous faudra récupérer avant les neuf parties du circuit imprimé indispensable au fonctionnement du laser. Au cours de votre épopée, vous devrez veiller à vous approvisionner régulièrement en carburant et oxygène. Outre les difficultés du tracé (passage très étroit où il faut naviguer au millimètre, découverte des issues parfois bien cachées), vous devrez faire face aux défenses de l'organisme qui vous considèrent comme un intrus. La réalisation est empreinte d'une certaine originalité. Ainsi de nombreux décors et quelques attaquants sont basés sur des photographies réelles prises au microscope électronique (vaisseaux sanguins, réseaux neuronaux, globules rouges et blancs, etc.). Les projecteurs du sous-marin n'éclairent qu'une portion d'espace, avec un excellent rendu de l'assombrissement en limite de portée.



Les graphismes de Fantastic Voyage sont correctement travaillés. On a cependant vu plus joli.

Les boucliers de protection disposent eux aussi d'une gestion originale : ils se rechargent lorsque trois tirs consécutifs abattent trois ennemis. L'animation des défenseurs

NOUVEAUTE



combine rapidité et fluidité et le scrolling ne pose aucun problème. Les bruitages d'action sont variés et bien rendus, mais pour bénéficier de la musique (qui remplace alors les bruitages), il faut disposer d'un Mo de mémoire chip. En dépit d'une certaine originalité, *Fantastic Voyage* n'est finalement qu'un shoot-them-up, moins prenant que les classiques du genre. Il pourra cependant vous faire passer un bon moment pour quelques parties.

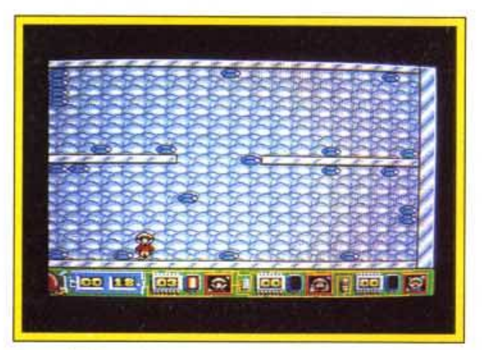
Jacques Harbonn

**Editeur** ________ **CENTAUR SOFTWARE**
**Type** ________ **shoot-them-up**
**Graphismes** ________ **10**
*Les graphismes sont correctement travaillés mais on a cependant vu plus joli.*
**Animation** ________ **12**
*Pas de gros reproche. L'animation du sous-marin aurait cependant pu être légèrement plus rapide.*
**Bande-son** ________ **13**
*Les bruitages sont de bonne facture, mais il est un peu dommage de ne pas pouvoir profiter de la musique en même temps.*
**Prix** ________ **C**




# Daylight Robbery

## AMIGA

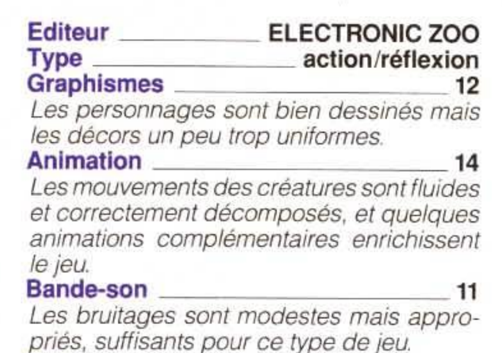


Daylight Robbery est un sympathique jeu d'action/réflexion original à plus d'un titre.

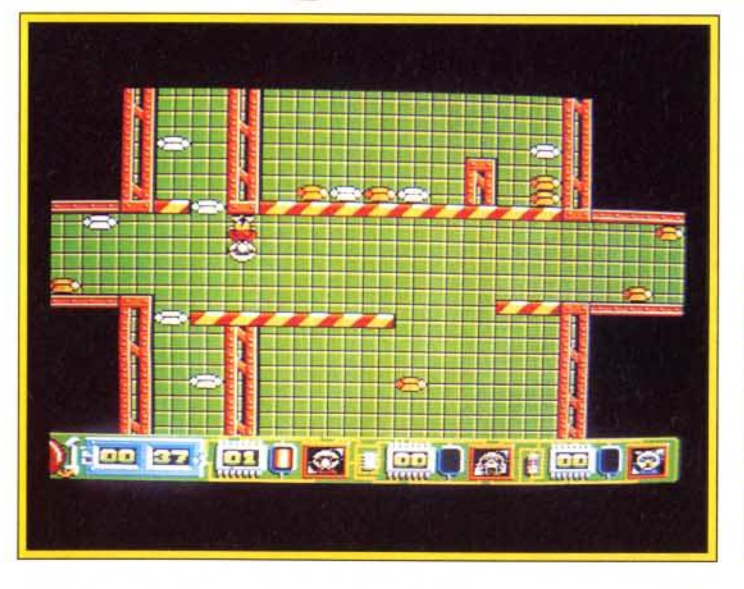
**Ce nouveau jeu d'action/réflexion dispose de quelques atouts (progression de difficulté bien menée, jeu à trois simultané) qui peuvent parfaitement justifier son achat.**

Electronic Zoo nous offre ici un sympathique jeu d'action/réflexion original à plus d'un titre. Le mode de lancement du jeu vous met d'emblée dans l'ambiance, puisqu'il faut faire sauter le mur de la prison pour libérer vos petits voleurs et commencer à jouer.
Ensuite il est possible de jouer jusqu'à trois simultanément (deux aux joysticks et le troisième au clavier), pour résoudre conjointement chaque tableau. Le but est de ramasser l'intégralité des gemmes de chaque tableau dans l'ordre indiqué. Vos voleurs se déplacent sur les planchers/plafonds, et passent de l'un à l'autre à loisir.
C'est d'ailleurs ainsi que vous éviterez les trappes et accéderez à des endroits peu accessibles. Au fur et à mesure des niveaux, différentes créatures (que vous pouvez seulement éviter) feront leur apparition et la complexité des solutions ira croissante. La réalisation, sans être exceptionnelle, reste agréable. Certes les décors auraient pu être plus travaillés, mais ils sont bien lisibles, ce qui est le principal dans ce type de jeu.
L'animation est d'un bon niveau, les créatures bougeant naturellement, le tout complété de quelques animations complémentaires. Les bruitages d'action sont simples mais efficaces. La jouabilité est sans défaut, que ce soit pour le maniement des personnages ou la progression de difficulté, très bien menée.
Sans être un grand jeu, *Daylight Robbery* pourra vous tenir quelques heures en haleine. Est-ce suffisant pour acheter ce logiciel ? La réponse est certainement non pour la grand majorité de nos lecteurs mais les amateurs du genre peuvent prendre le risque.

Jacques Harbonn



**Editeur** ________ **ELECTRONIC ZOO**
**Type** ________ **action/réflexion**
**Graphismes** ________ **12**
*Les personnages sont bien dessinés mais les décors un peu trop uniformes.*
**Animation** ________ **14**
*Les mouvements des créatures sont fluides et correctement décomposés, et quelques animations complémentaires enrichissent le jeu.*
**Bande-son** ________ **11**
*Les bruitages sont modestes mais appropriés, suffisants pour ce type de jeu.*
**Prix** ________ **C**



La jouabilité de Daylight Robbery est sans défaut, que ce soit pour le maniement des personnages ou la progression de difficulté qui est très bien menée. Un jeu moyen dans l'ensemble qui plaira tout de même aux fanas du genre.




# Populous World Editor

## AMIGA

**Cet éditeur de monde vous permettra de modifier les mondes existant de Populous, de créer les vôtres et de paramétrer finement le jeu.
Une nouvelle jeunesse pour ce grand programme.**

Après les mondes complémentaires des *Terres Promises*, Electronic Arts nous propose un nouveau complément de ce logiciel qui défit les années, à savoir *Populous*. Il s'agit ici d'un éditeur de monde qui va vous permettre de laisser libre cours à votre imagination pour créer le ou les univers de votre choix.
La disquette contient d'ailleurs les sprites correspondant au monde d'origine, ainsi que les mondes des *Promised Lands*.
Le système utilisé allie simplicité et efficacité. Une planche regroupe tous les éléments qui vont servir à constituer le terrain de ma-



Un créateur de mondes qui permet de laisser libre cours à votre imagination.

nœuvre. Vous pourrez à loisir redessiner ou modifier un élément. Une autre planche effectue le même travail pour les sprites, avec

Ce logiciel signé Electronic Arts est un complément utile à Populous, qui enrichira d'autant votre expérience si vous échangez vos petites créations avec des amis.

visualisation de l'animation résultante. Cet éditeur de monde ne se limite pas au seul aspect graphique. Vous pourrez aussi modifier l'intelligence des opposants, leur manière de réagir, les effets de l'eau, des marécages et autres. De même, il devient possible de modifier les paramètres associés à une maison ou un château : taux de natalité et de décès, gain de mana et intelligence.
Tout cela peut bien entendu être sauvegardé sur disquette et les images bénéficient même d'un mode IFF possible.
L'utilisation de ces mondes requiert la même procédure que celle des *Promised Lands. Populous World Editor* est un complément utile à *Populous,* qui enrichira d'autant votre expérience si vous échangez vos créations avec des amis.

Jacques Harbonn

**Editeur** ______ **ELECTRONIC ARTS**
**Type** ______ **éditeur de monde**
**Graphismes** ______ **-**
*Les graphismes fournis sont ceux de* Populous *et des* Promised Lands. *Les autres dépendent de votre talent.*
**Animation** ______ **-**
*La remarque précédente s'applique aussi à l'animation des sprites.*
**Bande-son** ______ **13**
*Les possesseurs de 1 Mo de RAM pourront créer leur musique, les autres devront se contenter d'un religieux silence.*
**Prix** ______ **B**

## 8 Free D.C. !

### PC

**Un scénario original mais un jeu qui est loin d'être à la hauteur de ce que l'histoire laissait prévoir.**

Dans un futur régi par les machines et où les hommes sont enfermés dans un zoo (anciennement Washington D.C.), vous incarnez le détective privé Avery Zedd. Les robots vous ayant implanté une bombe dans le corps, vous avez douze heures pour découvrir et éliminer, bon gré, mal gré, l'humain qui leur résiste. Pour ce faire, vous êtes assisté dans votre mission par un robot escorteur. Le jeu est basé sur les déplacements du héros et sur ses rencontres avec des tierces personnes. Sur la version que j'ai testée, la gestion souris ne fonctionnait pas et j'ai donc dû utiliser le clavier. Cela ne m'a pas gêné car le nombre d'actions proposées est affreusement limité. Il n'y en a que trois : tirer, parler et utiliser. Les combats (trop faciles) se résument à appuyer sur une touche (aucune direction à donner).




Free D.C. est un jeu d'aventure/action non linéaire qui lasse rapidement le joueur.

L'option « examiner » a été oubliée et si Zedd découvre un objet, il le ramasse de sa propre initiative. La phase dialogue permet de choisir le ton du héros : amusé, menaçant, bluffeur... mais cela n'est pas vraiment décisif pour la suite de la conversation. Les graphismes sont assez beaux et rappellent un peu ceux de *Martian Memorandum.* Quant aux musiques (carte sonore), elles ne sont pas très variées et sont rares mais les bruits des robots reflètent bien les sons mécaniques. Les possesseurs d'une soundblaster apprécieront les voix digitalisées. Chose importante : le jeu n'est pas linéaire mais on se lasse vite des excursions à dos de robot (du style gallinacée ?). A n'acheter que si vous raffolez des ballades en forêt et des aventures où vous êtes plus spectateur que joueur.

Thomas Alexandre

**Editeur** ______ **CINEPLAY**
**Type** ______ **aventure/action**
**Graphismes** ______ **12**
*Les graphismes sont réussis mais les décors ne sont pas assez variés.*
**Animation** ______ **12**
*Les animations sont correctes quoique quelquefois un peu saccadées.*
**Bande-son** ______ **13**
*Si les musiques et les bruits sont honnêtes, les dialogues sont eux criants de vérité (en anglais). Un bon de commande est inclu dans la boîte pour recevoir la disquette donnant accès à la totalité des discussions.*
**Prix** ______ **D**

FLOP

## 13 Cisco Heat

### AMIGA

**Cette course de voitures assez particulière se déroule au sein des rues de San Francisco, avec leurs tramways et leurs redoutables descentes.**

Vous participez à la course annuelle de la police, et vous allez vous mesurer à d'autres pilotes émérites capables eux aussi de louvoyer entre les obstacles. Ceux-ci sont assez nombreux d'ailleurs. Outre les pylônes, immeubles, panneaux et autres arbres qui bordent la route, il vous faudra éviter les autres véhicules (qui se rangent toutefois en entendant vos coups de klaxon), les camions imposants, les véhicules en panne et les autres voitures de police, sans oublier de suivre les déviations. La réalisation est d'un bon niveau, avec des graphismes très variés et haut en couleur et une animation rapide (bien que légèrement saccadée). Mais l'impression de vitesse est bien rendue, tout comme les sinuosités et

Une course difficile, bien réalisée.

NOUVEAUTE

les dénivellations de la route, ou les embardées de votre véhicule. La bande-son combine une musique agréable à des bruitages d'action corrects. Le jeu est assez difficile dès le premier niveau et il vous faudra déjà une bonne maîtrise pour réussir à finir premier et dans les temps. *Cisco Heat* vous fera passer de bons moments, à condition de ne pas rechercher une réelle simulation de conduite, ici fort simplifiée.

Jacques Harbonn

**Editeur** ______ **IMAGE WORKS**
**Type** ______ **course de voitures**
**Graphismes** ______ **13**
*Les graphismes sont variés et bien colorés, tant pour les véhicules que le décor lui-même.*
**Animation** ______ **13**
*Elle est rapide et rend bien les mouvements du véhicule mais aurait pu être plus fluide.*
**Bande-son** ______ **13**
*L'ensemble bruitage-musique est assez convainquant sans pour autant sortir de l'ordinaire.*
**Prix** ______ **C**



# 5 Red Baron

## AMIGA

**Si cette conversion *Amiga* reste superbe graphiquement, en revanche, elle demande trop au *68000* et ne sera vraiment jouable que sur *Amiga 3000* ou avec une bonne carte accélératrice.**

*Red Baron*, le simulateur de coucou vedette sur *PC* est désormais adapté sur *Amiga*. Le programme nécessite une machine dotée de 1 Mo de mémoire minimum et de deux lecteurs de disquette ou de 1 disque dur. En dépit du faible nombre de disquettes






Red Baron n'est jouable que sur un Amiga 3000 ou sur un Amiga doté d'une carte accélératrice.

(trois seulement si l'on peut dire), ce dernier est chaudement recommandé car les chargements sont vraiment très longs. Un petit programme d'installation se charge du transfert du programme sur votre disque dur, sans que vous ayez besoin de vous en soucier.
Cette version *Amiga* offre le même éventail très varié d'avions divers, de conditions météo et d'options de jeu.
En revanche, la lenteur d'affichage, qui se fait déjà jour lors de l'examen du coucou sous toutes ses coutures, prend des proportions dramatiques pendant la simulation elle-même.
Alors que la version *PC* était fluide et rapide, on ne peut vraiment pas en dire autant de la version *Amiga*, qui a du mal à dépasser une image par seconde !
Inutile de vous dire que dans ce contexte, les combats perdent complètement leur attrait !
Décidément, il semble bien que les programmeurs de Sierra (Dynamix n'en est qu'un label) aient bien du mal à maîtriser le *68000* qui est quand même capable de beaucoup mieux. En revanche si vous disposez d'un *Amiga* rapide (*3000* ou doté d'une bonne carte accélératrice), l'achat devient justifié car ce simulateur est plein d'atouts.

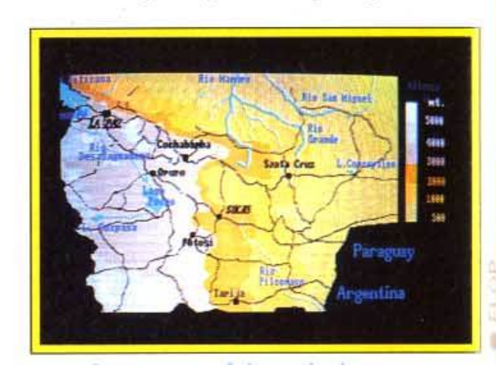
Jacques Harbonn

**Editeur** ______ **DYNAMIX**
**Type** ______ **simulateur de combat aérien**
**Graphismes** ______ **17**
*Les graphismes 3D sont superbement travaillés et tout aussi bien coloriés.*
**Animation** ______ **1**
*Animation, quelle animation ? Une image/seconde !* Flight Simulator I *sur* Apple II *faisait mieux !*
**Bande-son** ______ **10**
*Les bruitages de moteur sont discrets et les bruits de tir plus encore.*
**Prix** ______ **C**

# 5 Guerilla in Bolivia

## AMIGA

**Présenté comme une simulation avec éléments d'action, ce wargame est en fait bien peu accrocheur : le hasard y remplace la stratégie !**




Ce wargame fait partie du genre d'immondices qu'il faut absolument éviter comme la peste !

Ce wargame vous invite à incarner le Che, dans la guerre civile bolivienne qui l'opposa aux forces du régime en 1966/67. Vous allez devoir gérer votre petite armée sur différents points. Côté nourriture, surveillez vos provisions pour refaire des stocks à temps, chasser ou même vous rationner au besoin. Il vous faudra aussi gérer la fatigue et l'entraînement de vos hommes. Mais c'est bien entendu les opérations militaires qui vont revêtir la plus grande importance. Votre position sur les cartes ne vous sera donnée qu'une seule fois au début. Par la suite, vous devrez estimer votre avance et prendre les mesures nécessaires (exploration, embuscade, avance ou attaque) en choisissant vos hommes en conséquence. La réalisation est moyenne. Si les cartes sont bien reproduites, en revanche les digitalisations qui sont censées égayer les intermèdes ne sont guère réussies. Mais c'est surtout le mode de jeu qui est en cause. L'absence de repérage des troupes sur la carte donne beaucoup plus l'impression que tout se joue au hasard plutôt que du fait d'une stratégie évoluée.




● VERSION

Alors que la version PC de Red Baron était fluide et rapide, on ne peut vraiment pas en dire autant de la version Amiga qui a du mal à dépasser une image par seconde. Les combats perdent, de ce fait, tout leur attrait.

De plus l'ergonomie laisse à désirer et oblige souvent à passer par d'inutiles écrans intermédiaires. Bref, on s'ennuie vite et les amateurs de wargame risquent de s'en lasser après quelques minutes.

Jacques Harbonn

**Editeur** ______ **CCS**
**Type** ______ **wargame**
**Graphismes** ______ **12**
*Les cartes sont bien dessinées, mais les images digitalisées mal rendues.*
**Animation** ______ **-**
*Il n'y en a pas, ce qui est assez habituel dans un wargame.*
**Bande-son** ______ **10**
*Les digitalisations sonores sont censées renforcer l'atmosphère, mais le résultat n'est pas probant.*
**Prix** ______ **C**




**Si la conversion de *King Quest V* sur *Amiga* était plus que sujette à caution, celle d'*Heart of China* est en revanche parfaitement réussie et vaut le détour.**

Que les Amigaïstes se rassurent : *Heart of China*, ce superbe jeu d'aventure à l'ambiance très particulière et aux graphismes splendides (Tilt d'Or 91 s'il vous plaît ! ) est désormais disponible sur leur machine. Rappelons le thème en quelques mots : vous incarnez un aventurier qui, aidé d'un ninja sage et puissant, doit retrouver une jeune fille.




Moins stupéfiants que ceux de la version PC, les graphismes Amiga sont très corrects.

Le programme est installable sur disque dur grâce au petit programme dédié, ce qui est important vu la multiplicité des disquettes (neuf disques bourrés à craquer). Pourtant, en dépit de cette abondance, le jeu reste tout à fait jouable sur disquette, même avec un seul lecteur.
Une fois passé la phase d'initialisation assez longue, les chargements restent de durée raisonnable et surtout les permutations de disquette ne se multiplient pas outre mesure.



VERSION

La conversion de HOC sur Amiga est excellente. Réduit à 32 couleurs les graphismes restent attrayants. Le multifenêtrage et les nombreuses animations ont été conservées. La bande-son est riche de les musiques diverses. On aime !

La conversion sur *Amiga* est excellente. Si les écrans 32 couleurs n'ont pas la même beauté que ceux de l'original, ils restent cependant de très bonne facture. La mise en image variée (fenêtres multiples, gros plans) a été conservée, tout comme les nombreuses animations complémentaires bien rendues.
La bande-son est riche de musiques diverses, collant bien à chaque scène mais les bruitages d'action ont malheureusement disparu. Cette adaptation se révèle un excellent choix pour les aventuriers en herbe sur *Amiga*, car la qualité de la conversion graphique est épaulée par un scénario original et non linéaire.

Jacques Harbonn

**Editeur** ______ **DYNAMIX**
**Type** ______ **aventure graphique animée.**
**Graphismes** ______ **16**
*Bien que moins stupéfiants que ceux de la version* PC, *les graphismes* Amiga *restent de très bonne facture.*
**Animation** ______ **13**
*Les nombreuses animations complémentaires et la mise en image variée renforcent l'ambiance.*
**Bande-son** ______ **12**
*Les musiques sont belles et variées mais il n'y a aucun bruitage.*
**Prix** ______ **C**







NOUVEAUTE

Winter Challenge aurait pu être un hit comme le furent Winter Games et Winter Olympiad. Mais le jeu d'Accolade manque cruellement de finition et d'originalité. Une simulation sportive moyenne. Accolade peut mieux faire.

**C'était inévitable ! Les jeux Olympiques d'Albertville allaient être l'occasion de nouveaux softs de « glisse ». Accolade s'y colle le premier en nous offrant huit épreuves de neige et de glace ultra classiques. En attendant le très prometteur *Superski 2* de Microïds (voir en pages Hits), chaussez vos skis et défendez les couleurs de votre pays.**

Bobsleigh, luge, slalom, supergéant, patinage de vitesse, ski de fond, biathlon et saut à ski. Ces huit activités sportives font



La taille des sprites est grande mais les décors sont d'une pauvreté affligeante.

parties des épreuves les plus regardées dans une compétition olympique. Il n'est donc pas surprenant de les retrouver réunies dans un même logiciel. Pour faire tomber les records, l'entraînement est hautement recommandé. Même si certaines fautes ne sont pas sanctionnées lors de ces séances de prise en main, il n'est pas évident d'atteindre la ligne d'arrivée. Le jour où l'on se sent enfin prêt pour affronter les adversaires (dix concurrents au total, avec la possibilité de sélectionner les dix en mode « humain »), on regrette amèrement de ne pas avoir poussé plus à fond l'entraînement. Les places se jouent au centième de seconde près. Faire un bon classement demande une prise de risque extrême et une excellente anticipation. Ralenti, avant et arrière sont une aide précieuse pour celui qui veut progresser.

*Winter Challenge* aurait dû être un hit comme le furent à leur époque *Winter Games* et *Winter Olympiad*. Mais le jeu d'Accolade manque cruellement de finition et d'originalité.

Le seul moment de réel innovation est présent lors de la procédure d'installation : le paysage animé tranche avec les traditionnels tableaux d'installation. Pour le reste je vous laisse juge. Les épreuves déjà classiques sont toutes présentées de la même manière : le sportif est vu de dos (ce qui limite la visibilité pour la plupart des descentes). On pourrait, à la rigueur, dépasser ce problème de représentation, si les courses n'étaient pas démesurément longues. Plus de cinq minutes pour venir à bout du biathlon, on croit rêver ! Si la jouabilité des scéances de glisse pure ne pose aucun problème, on ne peut pas en dire autant pour le patinage et les deux sports de ski de fond. La touche « return » du clavier donne la cadence au sportif. Il faut sans cesse appuyer dessus tout en gardant le rythme ! Oreilles et doigts ne le supporteront qu'un temps. Une épreuve sur deux m'a donné envie de me battre pour monter sur la plus haute marche. Cinquante pour cent de plaisir, est-ce assez pour que l'on casse sa tirelire ?

Laurent Defrance

**Editeur** ____ **ACCOLADE**
**Type** ____ **Sports de neige**
**Graphismes** ____ **10**
*La taille des sprites est assez grande. Mais les décors sont d'une pauvreté affligeante. Les dégradés de couleurs des pistes ne donnent pas assez l'impression de relief et cela gêne considérablement lors du saut à ski.*
**Animation** ____ **14**
*Elle est loin d'être exceptionnelle. Les mouvements du skieur sont très réduits et manquent de souplesse.*
**Bande-son** ____ **7**
*La musique est saoulante et manque de punch. Les bruitages ne valent guère mieux.*
**Prix** ____ **C**

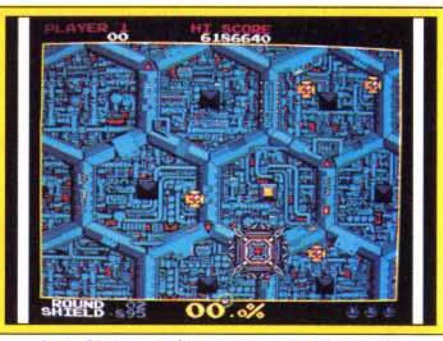



## Volfiev

AMIGA

**Décidément, l'heure est aux adaptations sur *Amiga* des grands succès qui ont marqué les 8 bits.**

*Volfiev* vous propose de piloter un petit engin le long de certaines lignes et de les quitter pour entourer une portion de terrain qui révèlera alors l'image sous-jacente. Mais les monstres qui hantent chaque niveau ne



Les décors et les monstres sont très changeants.

vont pas se priver de vous embêter. Vous devrez éviter leur contact direct mais aussi réintégrer vos pénates au plus vite pour échapper à la décharge d'électricité qu'ils libèrent sur vos « lignes ».

La réalisaion est d'un bon niveau. Les graphismes sont agréables avec des créatures très différentes d'un niveau à l'autre. L'animation, bien que simple (il n'y a pas de scrolling), est bien réalisée. La bande-son n'offre pas de musique, mais en compensation, les bruitages sont variés et évocateurs. La jouabilité est excellente, améliorée encore par un vaste éventail d'options : choix du niveau de jeu, jeu à deux, choix du tableau en mode entraînement. S'il ne peut certes pas prétendre à la palme de l'originalité, *Volfiev* peut cependant vous faire passer un bon moment. Jacques Harbonn

**Editeur** ____ **EMPIRE**
**Type** ____ **action**
**Graphismes** ____ **12**
*Les décors et les monstres sont très changeants, mais on aurait aimé qu'il en soit de même pour l'image sous-jacente.*
**Animation** ____ **13**
*L'animation est simple mais efficace.*
**Bande-son** ____ **14**
*Il n'y a pas de musique mais les bruitages sont variés et collent bien à l'action.*
**Prix** ____ **C**




NOUVEAUTE

Bénéficiant d'une bonne réalisation, Volfiev ne peut certes pas prétendre à la palme de l'originalité. Ce jeu d'action peut cependant vous faire passer un bon moment. Il n'est donc conseillé qu'aux amateurs de lignes !

## 13 The Godfather

**AMIGA**

NOUVEAUTE




Les graphismes de Pete Lyon sont absolument superbes, d'une richesse et d'une précision incroyables. Il est vraiment dommage d'avoir ainsi gâché les graphismes et l'ambiance de The Godfather par une programmation quelconque.

**Quel dommage d'avoir ainsi gâché une ambiance superbe et des graphismes somptueux par une programmation médiocre. *The Godfather* rate ainsi les hits et d'assez loin !**

*The Godfather* (Le Parrain) reprend certaines phases importantes tirées des trois épisodes cinématographiques. Si les lieux et les époques diffèrent, en revanche, le but est toujours de faire la peau aux malfrats qui vous attaquent.




The Godfather est un logiciel librement inspiré du film « Le parrain ».

Pour cela vous disposez d'un pistolet aux munitions inépuisables et d'un angle de tir varié. Vous pourrez même changer de main, avancer ou reculer en profondeur ou vous accroupir.
Les gangsters qui sont à votre poursuite font preuve d'attaques variées. Ici, ils cheminent dans la rue. Là, ils se sont postés aux fenêtres ou sur le pas de la porte. Ailleurs encore, ils patrouillent en voiture, ne ralentissant que légèrement pour vous envoyer une rafale de mitraillette. Pour progresser, vous devrez parfois passer par les échafaudages, conduire un yacht, et bien d'autres choses encore. La réalisation est inégale. Les graphismes de Pete Lyon sont absolument superbes, d'une richesse et d'une précision incroyables, avec une mise en couleur rendant parfaitement l'atmosphère des films noirs. L'animation combine le bon et le moins bon. Les animations complémentaires multiples et variées enrichissent considérablement les scènes et le scrolling différentiel renforce l'impression de profondeur.
En revanche, l'animation du héros et des attaquants est bien lente, ce qui gâche une bonne partie du plaisir de jeu. La bande-son, composée quasi exclusivement de digitalisations vocales et de bruits de tir, est un peu lassante à terme. Le principal problème vient en fait de la jouabilité, assez moyenne, et de l'intérêt de jeu, bien en deça de ce qu'on pouvait en espérer.
À mon avis, il est vraiment dommage d'avoir ainsi gâché les graphismes et l'ambiance parfaite donnée par Pete Lyon par une programmation quelconque, ne rendant pas hommage au logiciel. Si *The Godfather* n'est pas déplaisant, il est malheureusement loin de pouvoir prétendre être un hit.

Jacques Harbonn

**Editeur** ______ US GOLD
**Type** ______ action
**Graphismes** ______ 19
*Les graphismes sont de toute beauté, enrichis d'une mise en couleur collant parfaitement à l'ambiance.*
**Animation** ______ 15
*Les animations complémentaires et le scrolling différentiel sont excellents, les mouvements des personnages beaucoup moins.*
**Bande-son** ______ 13
*Les digitalisations sonores vont bon train, mais cela ne suffit pas toujours.*
**Prix** ______ C





# 17 Les Aventures de Moktar

## PC

La version PC des Aventures de Moktar devrait connaître le même succès que la version Amiga, grâce à la longueur de ses 15 niveaux.

**Dans le domaine des jeux de plates-formes, *Les aventures de Moktar* fait désormais partie des classiques français. Le succès (très) populaire remporté par *La Zoubida de Lagaf'*, a de toute évidence contribué aux bonnes ventes enregistrées actuellement par la société Titus, mais cela n'explique pas tout. Que ce soit sur *Amiga* (*Tilt* 94), *Atari* ou *PC*, le jeu est d'excellente qualité.**

Je ne vous ferais pas l'affront de vous raconter l'histoire. Il y a encore quelques mois, il suffisait d'allumer sa télévision ou son poste de radio pour découvrir les mésaventures de Moktar, amoureux de la Zoubida de Barbès. Pour lui prouver son amour, il décide de l'emmener danser au bal du samedi soir. Sans la mère de la jeune fille, l'histoire s'arrêterait là. De Paris à Marrakech en passant par les égouts et le désert africain, les pièges sont aussi diaboliques que variés. On ne compte plus les ennemis, qui se bousculent pour mettre un terme à cette idylle. Poubelle-massue, gros bras tatoué, bébé flingueur, clochard alcoolique, garde voilé... la liste est longue. Il faut apprendre à les connaître pour s'en débarrasser. Chaque niveau se présente sous la forme de mini-labyrinthes où les passages secrets et les salles de bonus sont aussi nombreux que les scorpions du désert. Face à tant d'incompréhension, Moktar-en-djelaba ne peut compter que sur lui-même et sur certains objets extrêmement précieux pour aller au bout des quinze niveaux. Le tapis volant, le ressort, le scooter « doré » (importé du Koweit ?), la poubelle roulante, le skate et surtout la balle sont indispensables pour celui qui sait s'en servir. Bien des énigmes se résoudront par une bonne pratique de ces objets. Le(s) chemin(s) qui mène(nt) à la victoire est (sont) si tortueux qu'il est nécessaire, parfois, de se faire un plan. Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

Laurent Defrance



Vous n'êtes pas près d'en voir la fin.

**Editeur** ______ TITUS
**Type** ______ plates-formes
*Moktar est l'un des jeux de plates-formes les plus vastes qui existent.*
**Graphismes** ______ 17
*Des graphismes très soignés pour une ambiance BD.*
**Animation** ______ 13
*Le scrolling (point fort dans la version Amiga) manque de fluidité. Dès que Moktar s'approche du bord de l'écran, on attend plusieurs secondes avant de voir la suite.*
**Bande-son** ______ 16
*Pour les inconditionnels de Lagaf'*
______ 8
*Pour tous les autres !*
**Jouabilité** ______ 15
*Grâce au « password », il est possible de terminer le jeu. Le niveau de difficulté est par endroit trop élevé. A moins d'avoir un très bon joystick, il est préférable de jouer avec les touches du clavier. Vous y gagnerez en précision.*
**Prix** ______ C

VERSION




# Bonanza Bross

## AMIGA

**Si ce jeu d'action peut être éventuellement amusant à deux, en solitaire c'est en revanche un bide complet, du fait de la ridicule étroitesse de l'écran de jeu.**

Anciens voyous repentis, vous venez d'être engagés par le propriétaire d'une chaîne de magasins qui vient de subir plusieurs vols et veut tester l'efficacité de ses services de surveillance. Vous allez donc parcourir chaque magasin à la recherche des objets déposés à votre intention. Il vous faudra échapper aux gardes, aux cuisiniers, aux chiens et aux « malabars ». Pour cela, soit vous les évitez en vous faufilant derrière leur dos et en vous cachant dans des renfoncements, soit vous les assommez temporairement de votre étourdisseur. La réalisation est très inégale. En revanche, lorsque l'on joue seul, la fenêtre reste aussi réduite qu'à deux, ce qui ne se justifie plus du tout. Les décors sont quasi inexistants et le graphisme des personnages plutôt raté. En revanche, le scrolling est fluide et complété par moments d'un scrolling différentiel. La bande-son est principalement dévolue à une musique moyenne, les bruitages étant rares et mal rendus. A deux, le jeu peut éventuellement retenir quelques parties, mais en solitaire, ce programme n'a guère d'attrait.

Jacques Harbonn




Un programme qui manque d'attrait.

NOUVEAUTE

**Editeur** ______ US GOLD
**Type** ______ action
**Graphismes** ______ 8
*Les écrans sont vraiment trop petits et les décors absents.*
**Animation** ______ 12
*L'animation est moyenne, mais le scrolling d'un bon niveau.*
**Bande-son** ______ 10
*La musique est correcte sans plus et les bruitages quelconques ne relèvent pas le niveau général.*
**Prix** ______ C

# TOP JEUX VIDEO

## CONSOLES

## MICRO

*Coups de cœur des journalistes*

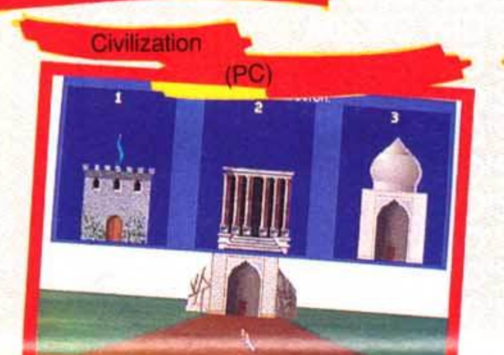
Exhaust Heat (Super Famicom)

Falcon 3.0 (PC)




(Megadrive)

Civilization (PC)



Streets of Rage (Megadrive)






Star Trek

| CLASSEMENT | TITRE | EDITEUR | MACHINE |
|---|---|---|---|
| 1 | VROOM | LANKHOR | ST, AMIGA |
| 2 | GRAND PRIX | MICROPROSE | ST, AMIGA |
| 3 | THE SIMPSONS | OCEAN | ST, AMIGA, PC, AMST |
| 4 | SUPERSKI N2 | MICROIDS | ST, AMIGA, PC |
| 5 | ROBOCOP 3 | OCEAN | ST, AMIGA |
| 6 | POPULOUS N2 | ELECTRONIC ARTS | ST, AMIGA |
| 7 | STAR TREK | ELECTRONIC ARTS | PC |
| 8 | CIVILIZATION | MICROPROSE | PC |
| 9 | WWF SUPER STARS | OCEAN | ST, AMIGA, PC, AMST |
| 10 | EYE OF BEHOLDER N2 | US GOLD | PC |
| 11 | HARPOON | ELECTRONIC ARTS | PC, AMIGA |
| 12 | LES AVENTURES DE MOKTAR | TITUS | ST, AMIGA, PC |
| 13 | POWERMONGER DATA DISK | ELECTRONIC ARTS | ST, AMIGA |
| 14 | WING COMMANDER N2 | DYNAMICS | PC |
| 15 | MIGHT AND MAGIC N3 | SSI | PC |

| MACHINE | CLASSEMENT | TITRE | EDITEUR |
|---|---|---|---|
| MEGADRIVE | 1 | DONALD DUCK | SEGA |
| | 2 | ROBOCOD | ELECTRONIC ARTS |
| | 3 | STREET OF RAGE | SEGA |
| | 4 | ROLLING THUNDER 2 | NAMCO |
| | 5 | EA HOCKEY | ELECTRONIC ARTS |
| SEGA MASTER SYSTEM | 1 | ASTERIX | SEGA |
| | 2 | SUPER KICK OFF | US GOLD |
| | 3 | DONALD DUCK | SEGA |
| | 4 | SONIC HEDGEHOG | SEGA |
| | 5 | MICKEY MOUSE | SEGA |
| LYNX | 1 | RYGAR | ATARI |
| | 2 | STUN RUNNER | ATARI |
| | 3 | SCRAPYARD DOG | ATARI |
| | 4 | HARD DRIVIN | ATARI |
| | 5 | VIKING CHILD | ATARI |
| GAMEGEAR | 1 | DONALD DUCK | SEGA |
| | 2 | SONIC HEDGEHOG | SEGA |
| | 3 | MICKEY MOUSE | SEGA |
| | 4 | SHINOBI | SEGA |
| | 5 | SUPER MONACO GP | SEGA |
| NEC | 1 | PC KID N2 | HUDSON |
| | 2 | FINAL MATCH TENNIS | HUMAN |
| | 3 | CADASH | TAITO |
| | 4 | JACKY CHAN | HUDSON |
| | 5 | SUPER VOLLEYBALL | VIDEO SYSTEM |
| NES | 1 | SUPER MARIO 3 | NINTENDO |
| | 2 | BATMAN | SUNSOFT |
| | 3 | SUPER MARIO 2 | NINTENDO |
| | 4 | SUPER MARIO BROS | NINTENDO |
| | 5 | DOUBLE DRAGON II | SEGA |
| GAMEBOY | 1 | SUPER MARIOLAND | NINTENDO |
| | 2 | DUCK TALES | CAPCOM |
| | 3 | F1 RACE | NINTENDO |
| | 4 | PRINCE OF PERSIA | VIRGIN GAME |
| | 5 | GREMLINS 2 | SUNSOFT |
| SUPER FAMICOM | 1 | SUPER MARIO 4 | NINTENDO |
| | 2 | ZELDA 3 | NINTENDO |
| | 3 | SUPER FORMATION SOCCER | HUMAN |
| | 4 | SUPER GHOULS'N GHOSTS | CAPCOM |
| | 5 | CASTLEVANIA 4 | KONAMI |

Prince of Persia (Gameboy)

Vroom (Amiga)



Robocod (Megadrive)

Powermonger Data Disk (Amiga)














Attention ! Ce top n'a pas de valeur scientifique : il est le reflet des meilleures ventes, telles qu'elles nous ont été fournies par les distributeurs qui ont bien voulu nous



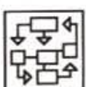
Edito

Ce mois-ci, les *Atari ST* et les *Amiga* sont à l'honneur. Le Basic 1000D, ce Basic exceptionnel dédié aux mathématiques et au calcul en général, dispose de nouvelles versions, dont une tout spécialement destinée au *TT*. Le *Stos 3D* comblera les possesseurs de *ST* qui commençaient à loucher sur *Amos*. L'éditeur d'objets 3D vaut à lui seul le détour et la possibilité de gérer ces objets 3D au sein de vos programmes *Stos* n'est pas à dédaigner. *Headline,* avec ses titres géants et finement gérés, apportera une touche professionnelle à vos écrits. Les amateurs de bruitages et musiques ne sont pas oubliés avec *ST Sound Digitizer* sur *ST* et *Digital Sound Studio* sur *Amiga*. Enfin, le crayon optique Trojan pourra vous rendre service sur *Amiga,* tout comme l'extension *Megachip,* portant la mémoire chip de l'*Amiga* à 2 Mo. Comme vous le constatez, il y en a pour tous les goûts.

***Jacques Harbonn***

# Stos 3D

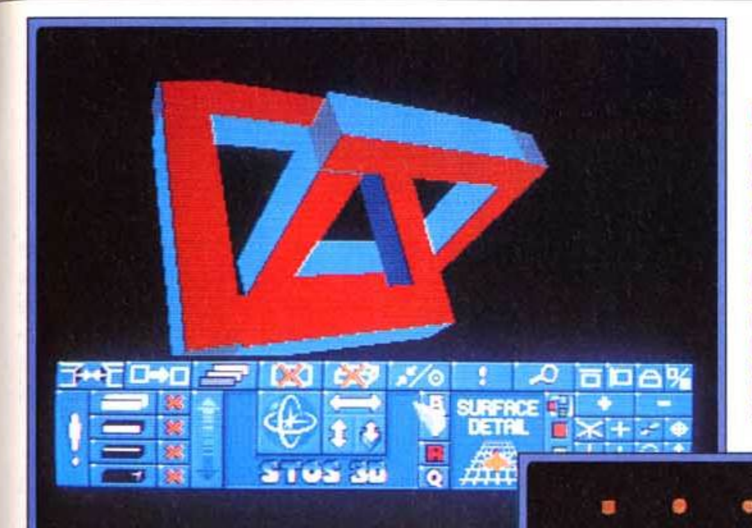
**Bien que moins puissant que son équivalent *Amos* sur Amiga, le *Stos* est un excellent Basic sachant gérer facilement son, graphismes et animations 2D. Ce module 3D lui ouvre de nouveaux horizons, d'autant que la création des objets 3D est un jeu d'enfant sous cet éditeur étonnant.**



*Stos*, l'excellent Basic dédié au jeu de l'*Atari ST*, dispose désormais d'un module 3D, identique à celui d'*Amos* (testé dans *Tilt 94*). L'ensemble se compose de deux disquettes « indépendantes » et ne fonctionne qu'en configuration couleur. La première est l'éditeur 3D qui va vous permettre de modeler vos différentes formes. Avant de commencer à travailler, il est capital de réaliser une copie de sécurité, d'autant que la disquette doit être déprotégée en écriture pour pouvoir être lancée. Dans le cas contraire, le programme chercherait désespérément à écrire sans y parvenir et sans pour autant vous prévenir (un petit message d'alerte aurait été le bienvenu pour les étourdis). L'installation éventuelle sur disque dur s'effectue manuellement, sans grande difficulté toutefois. L'écran de travail reprend la disposition de la version *Amiga*. Le haut de l'écran est dévolu aux figures système et utilisateur, ainsi qu'aux deux zones de travail. Le bas de l'écran rassemble l'ensemble des icônes de travail. Au premier abord, ces icônes semblent peu explicites, mais après quelques instants de prise en main, tout devient clair et parfaitement ergonomique, d'autant que les fonctions sont regroupées par type. *Stos 3D* dispose de trois figures planes et de deux objets 3D, le cube et la pyramide. Cette limitation à deux objets 3D peut sembler bien restrictive au premier abord, mais les possibilités de modelage sont telles que l'éventail créatif est encore très large. Seules les formes rondes poseront de réels problèmes. Une fois la forme de départ transférée dans l'une des zones de travail, vous pouvez l'étirer ou la rétrécir dans un sens ou dans l'autre. Ces manipulations sont parfaitement intuitives puisqu'il suffit de cliquer dans la case correspondante et de déplacer la souris en maintenant le bouton appuyé pour voir l'objet se déformer en temps réel. Il ne faudra pas plus de quelques secondes, par exemple, pour transformer le cube en feuille ou en rail. Ces déformations n'affectent que les deux plans visibles et il faudra donc faire pivoter la forme pour travailler sur le troisième plan. Le changement de taille de l'objet s'avère aussi facile. Pour modeler l'objet de manière plus fine, vous pourrez recourir au glissement des lignes ou points qui le constituent, là encore en temps réel à la souris. C'est grâce à cette méthode que vous obtiendrez une pyramide tronquée à partir du cube, en « inclinant » les différentes faces verticales vers le centre. Le sélecteur d'éléments qui vous a permis de repérer le point ou la ligne concernée permet aussi de cibler une face ou un objet particulier, en effaçant éventuellement temporairement les autres pour mieux travailler. Bien évidemment




**Le Stos 3D est un éditeur très facile à manipuler, qui va vous permettre de modeler différentes formes dites pleines. Ce module 3D apporte une nouvelle jeunesse au Stos Basic.**

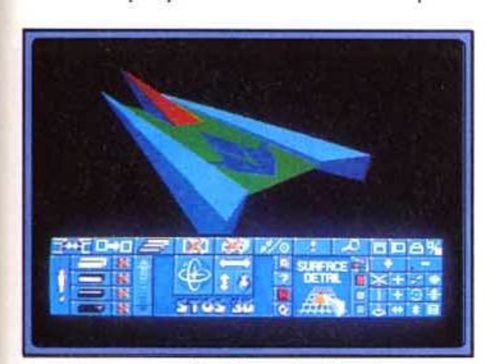



**Le modeleur qu'est le Stos 3D se présente comme étant l'un des plus ergonomiques et offre un affichage qui est, de loin, le plus rapide sur ST, même s'il s'avère être un peu moins puissant que celui de 3D Construction Kit ou de Cyber Studio.**

votre création ne se contentera sans doute pas d'une seule forme et vous pourrez redéfinir un nouvel objet formé de divers éléments, ce qui permet d'appliquer une même fonction simultanément à plusieurs éléments en une seule opération. Une fois votre forme modélisée, vous pourrez affiner sa présentation en mettant à profit les formes 2D et les quelques outils de dessin pour agrémenter les faces de

## *De la 3D facile*

l'objet. Il ne vous reste plus qu'à admirer votre création sous toutes ses coutures. Rien ne vous empêche alors de déplacer rapidement l'objet dans les trois plans et surtout de le faire pivoter. Ces rotations en temps réel contrôlées à la souris sont vraiment impressionnantes et l'on a du mal à imaginer qu'il s'agit d'un affichage calculé tant il est rapide. L'éditeur dispose encore de quelques autres facilités : zoom plein



**Stos 3D accepte de gérer simultanément jusqu'à vingt objets 3D auxquels se combinent les sprites.**

écran, undo, effacement d'un objet ou d'un bloc, paramétrage des couleurs de l'objet et, bien entendu, sauvegarde et chargement des objets sur disque. Ce modeleur 3D est l'un des plus ergonomiques et offre l'affichage de très loin le plus rapide sur *ST*, même s'il s'avère un peu moins puissant que celui de *3D Construction Kit* ou de *Cyber Studio*.
La seconde disquette fournie dans le pack

**L'éditeur dispose de facilités telles que le zoom plein écran, undo, effacement d'un objet.**

concerne l'utilisation de ces objets 3D au sein de programme *Stos*.
Après la traditionnelle copie de sécurité, il faut réaliser une disquette de travail, qui mettra tout à la fois à jour votre version du *Stos* et y inclura les nouvelles instructions 3D. L'installation sur disque dur est possible mais assez particulière puisqu'il faut d'abord créer cette disquette de travail pour la recopier ensuite sur le disque dur. Grâce à ces nouvelles instructions, vous pourrez afficher ces objets 3D, en combinaison éventuellement avec des images 2D plus classiques, les déplacer en mode relatif ou absolu, les faire pivoter, détecter une éventuelle collision, ou encore déformer l'objet ou le dessin d'une de ses faces. Les résultats sont à la hauteur des espérances et la programmation s'avère assez facile de surcroît. Le *Stos* anime ces objets de manière rapide, à condition toutefois qu'il n'y ait pas trop d'objets présents simultanément en gros plan.
*Stos* 3D accepte de gérer simultanément jusqu'à 20 objets 3D, auxquels peuvent se combiner les sprites plus classiques. La rotation d'un cube peut tourner à 25 images/seconde et la démo de la course de voiture présentée mouline encore à plus de 16 images/seconde, alors que les objets sont plus complexes. Pour les meilleurs résultats, vous devrez imaginer votre séquence à la manière d'un film, en combinant les déplacements de l'objet lui-même à ceux de la caméra et du zooming. Ce module 3D apporte une nouvelle jeunesse à ce Basic, le modeleur 3D valant à lui seul le détour pour sa facilité d'usage et sa rapidité de manipulation (disquettes Mandarin pour Atari ST. Prix : E).

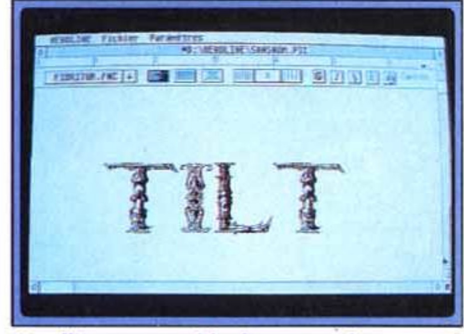
Jacques Harbonn

# HEADLINE

**Headline est le genre de « petit » logiciel qui devient indispensable une fois que l'on y a goûté pour donner une touche professionnelle à vos écrits sur ST.**




Si le traitement de texte est vraiment l'outil idéal pour l'écriture de mémoire, de thèse, de lettre, de dossier ou même de fanzine simplifié, il montre en revanche ses limites dès qu'il s'agit d'obtenir de très gros caractères ou des fontes un peu trop spéciales. Il paraît cependant bien disproportionné de dépenser temps et argent dans un logiciel de PAO pour une simple page de couverture ou un titre de présentation. Ceux qui disposent d'un *Atari ST* pourront désormais se tourner vers *Headline*, un petit programme simple, parfait pour perfectionner l'aspect esthétique de ses travaux d'écriture. Le programme fonctionne sur toute la gamme Atari, depuis les *ST* jusqu'aux *TT*, en passant par les *Mega STE*. Il travaille en moyenne ou haute résolution, ainsi que dans le mode VGA des *TT*, avec les grands écrans et les différentes cartes graphiques ou overscan. Le programme, non protégé, peut parfaitement être installé sur disque dur.
Il n'existe pas de programme dédié d'installation, ce qui ne pose en fait aucun problème dans ce cas précis, étant donné le peu de difficulté de l'entreprise. Lors du premier lancement du programme, vous devrez charger une à une les fontes que vous comptez utiliser. La disquette d'origine contient déjà un échantillonnage de cinq fontes de qualité et Application Systems, le distributeur de ce




**Headline est capable de reconnaître directement les fontes Signum et les fontes GEM.**

logiciel, vous permet d'enrichir considérablement cet éventail grâce aux trois disquettes de fontes dédiées, vendues à un prix modique.
*Headline* est aussi capable de reconnaître directement les fontes Signum (il en existe plus de 700 !) et les fontes GEM.
Toutefois, la plupart de ces fontes, trop petites, ne vous seront guère utiles pour les gros titres.



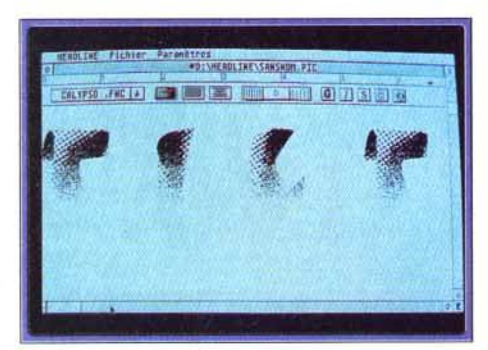

**Ceux qui disposent d'un Atari ST pourront désormais utiliser Headline, un petit programme simple, parfait pour perfectionner l'aspect esthétique de ses travaux d'écriture. Ce logiciel fonctionne sur toute la gamme Atari, du ST au TT.**

Headline
HEADLINE
Headline HEADLINE

Une fois les différentes fontes installées, il suffit de sauvegarder les paramètres pour que leur chargement s'effectue automatiquement lors de la session de travail suivante. Un tout petit reproche cependant : le nombre total de fontes est limité à 50, ce qui est déjà beaucoup mais reste inférieur à la capacité mémoire d'un *STE* (actuellement, avec la baisse vertigineuse de prix

### Un programme d'excellente convivialité

des RAM, il suffit de 1 500 F environ pour gonfler son *520 STE* à 4 Mo !).
De plus, une fois parvenu à cette limite fatidique des 50 fontes, il n'est pas possible de remplacer une fonte par une autre, à moins de refaire intégralement le fichier de configuration. Vous devrez encore charger les



**Headline est si intuitif que le manuel n'est en fait utile que pour connaître les ajustements.**

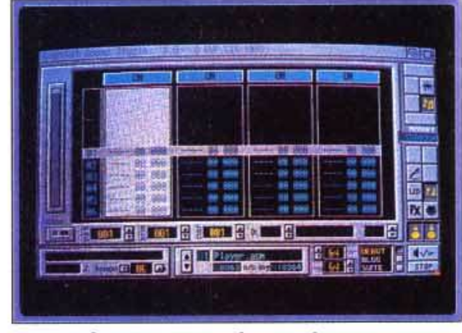
deux trames avant de commencer à travailler.
Le travail sous *Headline* est si intuitif que le manuel n'est en fait utile que pour connaître les raccourcis-clavier ou les ajustements très précis.
Vous choisissez la fonte désirée, le type de justification (à gauche, pleine justification, centrée), l'espacement (aussi appelée « chasse » dans le jargon d'imprimerie) et les attributs (gras, souligné, ombré, italique et relief) cumulables les uns avec les autres.
Le résultat est superbe du fait des fontes bien travaillées, mais le programme est loin de donner sa pleine mesure.
Il faut régler d'autres paramètres pour aller plus loin.
Vous pourrez ainsi définir l'épaisseur du gras et la position de l'ombre éventuelle, et cela dans les deux directions.
Le réglage de la jonction des trames va permettre de pousser le programme en affichant le caractère ou son ombre en mode tramé (chacun d'eux dans la trame de votre choix) ou encore en autorisant des possibilités inaccessibles autrement (effet « outline » en combinant mode relief et effacement du caractère). Tous ces facteurs peuvent être définis pour une série de caractères ou pour un seul.
L'approche du caractère (positionnement exact) est, elle aussi, paramétrable finement, par pas de 1 ou 4 pixels, dans toutes les directions, tout comme celle de l'ombre, pouvant être déplacée indépendamment. Le résultat sera ensuite sauvegardé au format PIC, PAC ou IMG pour être repris dans n'importe quel traitement de texte acceptant les graphismes (c'est-à-dire tous actuellement !).
En définitive, le champ d'action d'*Headline* peut paraître un peu restreint au premier abord, mais ce qu'il fait, il le fait bien.
Pour un prix modique, il apportera une touche professionnelle à vos écrits (disquette Application Systems pour *Atari ST*. Prix : C pour le programme, B pour chaque disquette d'une quinzaine de fontes).

Jacques Harbonn

# DIGITAL SOUND STUDIO

***Digital Sound Studio* offre tout ce que l'on pouvait espérer pour les digitalisations sonores de qualité en stéréophonie sur *Amiga*. L'éditeur de son est excellent et le séquenceur d'un bon niveau lui aussi. Que demander de plus ?**

*Digital Sound Studio (DSS)* est tout à la fois un digitaliseur sonore mono ou stéréophonique, un éditeur de son numérique et un séquenceur musical pour *Amiga*. Il fonctionne sur toute la gamme *Amiga*, depuis l'antique *Amiga 1000*, jusqu'aux nouveaux *Amiga 3000* et *500 Plus* (pas de problème donc ici avec le nouveau Workbench).
Le boîtier, de très faible dimension et d'esthétique agréable (ce qui n'est pas si courant), se connecte sur le port parallèle de la machine. La connexion à la source audio s'effectue par deux prises cinch (une pour chaque voie), deux potentiomètres permettant de régler indépendamment les volumes d'enregistrement. Le *DSS* accepte tous les types de signaux et vous n'aurez donc aucun problème pour connecter vos différentes sources audio. Le programme de gestion n'est pas protégé et s'installe donc facilement sur disque dur. Avant de commencer l'enregistrement, il est important de régler le volume pour éviter toute saturation.
L'oscilloscope du programme vous sera ici d'une grande aide, tout comme les LED témoins de saturation du boîtier. Personnellement, j'ai trouvé les potentiomètres un peu trop sensibles,



**Avant de commencer l'enregistrement, vous devez régler le volume pour éviter la saturation.**

mais il est possible de contourner la difficulté en affinant le réglage avec le volume de la source sonore. Il vous faudra définir la fréquence d'échantillonnage (jusqu'à 44 kHz sur A500 et 2000 et 51 kHz sur un *A3000* ou avec une carte accélératrice), le canal concerné (droit, gauche ou les deux pour la stéréo), la taille de l'échantillon, le type d'oscilloscope et enfin



Digital Sound Studio est tout à la fois un digitaliseur sonore mono ou stéréophonique, un éditeur de son numérique et un séquenceur musical pour Amiga. Il fonctionne d'ailleurs sur toute la gamme Commodore Amiga (cela va du 1000 au 3000).

l'éventuelle analyse temps réel du spectre. Cette digitalisation va mettre à profit le plus grand bloc mémoire contigu disponible, qu'il s'agisse de mémoires fast ou chip. Il est possible de couper l'enregistrement en cours de route, mais aussi de le pauser momentanément, ce qui est une excellente idée. Une fois l'échantillon « dans la boîte », vous pourrez l'écouter à différentes vitesses. La reproduction par le ou les haut-parleurs du moniteur, pour peu que vous n'ayez pas choisi une vitesse d'échantillonnage trop faible, est d'une excellente qualité, sans le moindre souffle et avec un effet stéréo parfaitement rendu. Vous disposez même d'un filtre passe-bas pour l'améliorer éventuellement. Si vous avez choisi des fréquences élevées (plus de 28,8 kHz), vous devrez passer en mode hi-fi pour les rejouer, l'ordinateur ne pouvant alors plus rien faire d'autre. Il ne s'agit nullement d'une limitation du programme mais d'une particularité (encore une !) de l'Amiga. Paula, le coprocesseur sonore de l'Amiga, reproduit les sons sous DMA (c'est-à-dire en libérant rapidement le processeur 68000 pour d'autres tâches) mais ne peut dépasser cette fréquence fatidique. Au-delà, *DSS* reprend les choses en main en confiant au 68000 le soin de gérer directement cette reproduction. La visualisation de l'échantillon sous forme de courbe ouvre la porte à de nombreuses manipulations complémentaires, facilitées grandement par le zoom de grande amplitude, les différents marqueurs que l'on peut utiliser et le tableau de bord type magnétoscope. Le couper/copier/coller est bien sûr au rendez-vous (grâce à ce système, on peut faire dire n'importe quoi à une personne si l'on dispose d'un éventail varié d'échantillons de sa voix !), mais aussi la permutation des voies droite et gauche, la conversion d'un échantillon stéréo en mono (par mixage des voies) et son inverse. D'autres fonctions élargissent encore les trucages : retournement (aux effets toujours étonnants), changement de volume, écho (avec paramétrages fins du délai, du taux d'amortissement et du nombre d'échos), mixage et rééchantillonnage (pour récupérer un peu de place mémoire, au prix d'une dégradation de la qualité de reproduction). Une fois votre travail parachevé, vous pourrez le sauvegarder aux formats classiques IFF, Sonix ou en données brutes.

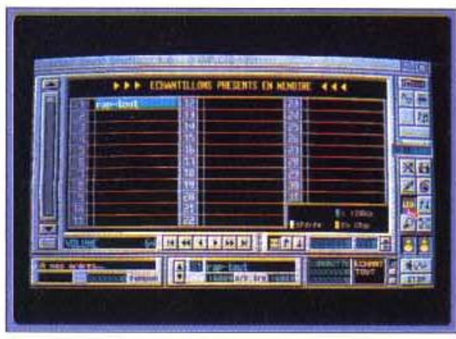
Le disque dur s'avère ici indispensable si vous avez des échantillons dépassant la capacité de stockage d'une disquette, ce qui survient très vite.

En « qualité CD », soit 44 kHz en stéréo, il suffit de moins de 10 secondes d'échantillonnage pour remplir intégralement une disquette !

## Du son stéréo de qualité CD avec DSS

Passons maintenant au séquenceur (ou soundtracker pour les anglophiles). Il peut travailler en coordination avec l'éditeur de son précédent et récupérer directement des échantillons, à condition qu'ils satisfassent à quelques règles simples : être monophoniques, de taille inférieure à 256 Ko, en mémoire chip (le programme permet de passer facilement de l'une à l'autre des mémoires) et de fréquence d'échantillonnage compatible avec Paula (inférieure donc à 28,8 kHz). Vous disposez de quatre pistes indépendantes, de 31 instruments librement redéfinissables, de 8 effets différents (effet « shazam » très spécial, changement de ton, de volume, de tempo, saut et filtre).

L'entrée des notes s'effectue directement sur le



**Le programme autorise la conservation d'échantillons et la permutation des voies.**

clavier de l'*Amiga* ou sur un clavier Midi. *DSS* autorise une liste de 128 blocs au maximum, chaque bloc étant lui-même composé de 64 événements choisis parmi les 31 instruments disponibles.

S'il ne s'avère pas aussi puissant qu'un logiciel dédié tel qu'*Audio Sculpture* par exemple, il peut cependant parfaitement suffire dans la plupart des cas.

En définitive, *DSS* apparaît comme un excellent choix pour qui veut digitaliser et travailler son et musique sur *Amiga*, tant par son électronique




**DSS apparaît comme un excellent choix pour celui qui veut travailler le son sur Amiga.**

sophistiquée que par ses logiciels d'accompagnement puissants. Le manuel est entièrement francisé par l'importateur (pack GVP importé par CIS pour *Amiga* tous types. Prix : n.c.).

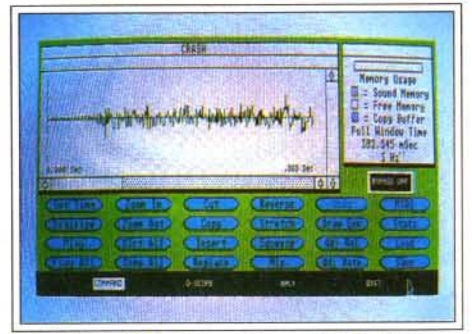
Jacques Harbonn

### LA DIGITALISATION SONORE

**La digitalisation sonore, encore appelée échantillonnage, fonctionne selon un principe simple. On prélève à intervalles réguliers plus ou moins rapprochés des « échantillons » stockés sur un octet. Plus ces prélèvements sont effectués de manière rapprochée, plus le risque de « sauter » un événement important est faible et l'enregistrement fidèle. Un échantillonnage à 4 kHz ne pourra convenir à la rigueur que pour la parole et il faut pousser à 20 kHz pour la musique et plus encore si l'on veut une qualité hi-fi.**

# ST SOUND DIGITISER

**S'il a l'avantage d'accepter n'importe quelle source sonore, de faciliter les réglages d'enregistrement et d'offrir quelques trucages en sus, *ST Sound Digitizer* pèche cependant par son prix peu attractif, son usage monophonique et surtout sa reproduction sonore à partir de la cartouche.**



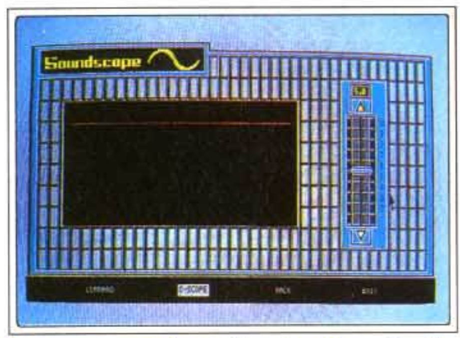
**Le ST Sound Digitiser est un petit digitaliseur sonore monophone se connectant sur l'Atari.**

Le *ST Sound Digitizer* est un petit digitaliseur sonore monophonique se connectant sur l'*Atari ST*. Il se présente sous forme d'une cartouche facile à enficher dans le port correspondant de la machine. Sur sa face latérale, on découvre deux prises jack pour brancher entrée et sortie son, ainsi que les potentiomètres de réglage correspondants. La cartouche accepte en entrée absolument toutes les sources audio possibles : radio, télévision, magnétophone ou scope, CD audio, platine disque, sans oublier les différents types de microphones. Cette grande polyvalence est un point très positif. En revanche, l'obligation de se connecter à un ampli extérieur ou à un casque pour pouvoir ensuite écouter les résultats l'est beaucoup moins et la possibilité d'écoute sur le moniteur manque ici cruellement.
Le programme de gestion de cette cartouche fonctionne en monochrome ou en couleur. Il n'est pas protégé et peut donc être installé sur disque dur. Il se compose en fait de trois modules indépendants.
Le premier module, le scope, va vous permettre d'analyser le signal en temps réel, pour l'ajuster. L'idéal est que le signal occupe la quasi-totalité de la plage sans pour autant en déborder. Vous parviendrez rapidement à un réglage parfait en agissant sur le potentiomètre d'entrée et éventuellement le volume général de la source audio. Le deuxième module gère les principales fonctions. Avant de commencer à digitaliser, vous devrez encore définir certains paramètres, comme la fréquence d'échantillonnage et la durée de la digitalisation. La gamme de fréquence est large, allant de 1 kHz (même les paroles sont déformées à cette fréquence) à 64 kHz (de qualité donc supérieure




**La cartouche accepte en entrée absolument toutes les sources audio possibles.**

théoriquement au CD qui « plafonne » à 44 kHz). La durée totale de l'enregistrement dépend à la fois de votre mémoire et de la fréquence sélectionnée. Ainsi, même avec 4 Mo, vous ne pourrez guère dépasser la minute et demi à 44 kHz. Une fois l'échantillon en mémoire, vous pouvez encore le travailler de différentes manières : couper/coller (en bénéficiant d'un zoom de grande amplitude pour faciliter votre tâche), inversion, changement de ton, mixage et réajustement du

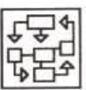



**Le programme de gestion de cette cartouche fonctionne en monochrome ou en couleur.**

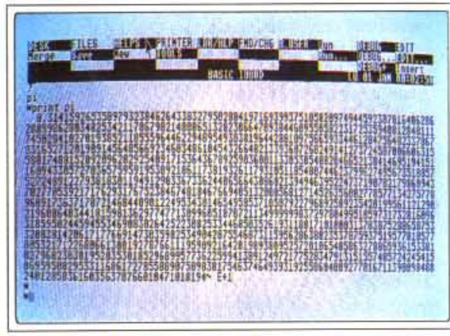
volume, sans oublier la gestion des disques. Le Midi est géré, de manière minimale il est vrai : en activant cette option, il est possible d'affecter l'échantillon à une touche du clavier Midi. Le dernier module fournit quelques effets particuliers. Il permet ainsi de paramétrer écho ou réverbération, en temps réel ou sur l'échantillon.
En définitive, le *ST Sound Digitizer* est un produit inégal. La grande diversité des sources audio acceptées ainsi que le réglage fin du volume et la grande gamme de fréquence d'échantillonnage sont à porter au crédit de la cartouche. En revanche, le logiciel d'accompagnement aurait pu être plus pointu, la reproduction directe par le moniteur manque à l'appel et le prix n'est pas particulièrement compétitif pour un digitaliseur monophonique (cartouche Navarone importée par Clavius pour *Atari ST*. Prix : F). Jacques Harbonn

# BASIC 1000D

**Cette mise à jour du Basic 1000D, langage de haut vol dédié aux mathématiques et au calcul, exploite pleinement les potentialités des *Atari TT* et apporte aussi une puissante aide en ligne sur *ST*.**



Nous vous avions déjà présenté il y a bien longtemps *(Tilt 81)* cet étonnant Basic tournant sur *Atari ST* dans toutes les résolutions. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème, les



**Le Basic 1000D est résolument tourné vers les mathématiques et le calcul en général.**

disquettes n'étant pas protégées. Ce Basic est résolument tourné vers les mathématiques et le calcul en général et offre des possibilités absolument stupéfiantes dans ce domaine : précision de 1 230 chiffres, calcul fractionnel ou formel (développement de polygones, résolutions d'équations en mode littéral, intégrales et dérivés, etc.).
L'éditeur offre un débuggeur surpuissant et le compilateur accélère encore le programme. Une nouvelle version est désormais disponible,



**L'éditeur offre un débuggeur surpuissant et le compilateur accélère le programme.**

compatible avec l'intégralité de la gamme Atari, depuis le simple *520 ST* jusqu'au *TT* en passant par les *Mega STE*.
Sur *ST*, cette version n'apporte que quelques modifications : éditeur encore plus agréable d'emploi, instructions supplémentaires de sortie

prématurée de boucles, fonctions calendrier enrichies, tout comme la gestion d'écran et sauvegarde des écrans de graphes.
Si vous disposez de plus de 512 Ko de mémoire, vous pourrez disposer en outre d'une aide en ligne très efficace, appelée d'un simple appui sur la touche help.
La grande nouveauté vient en fait d'une version dédiée au *TT*.
Outre la gestion des modes écrans complémentaires spécifiques à cette machine, cette version tire profit du coprocesseur et des possibilités supplémentaires du 68030.
La chronométrage des temps de calcul de $e^{\pi}$ (avec 1 000 chiffres significatifs) parle de lui-même. Il faut près d'une minute et demie pour effectuer ce calcul sur *ST*, 12 secondes pour un *TT* avec version *ST* et plus que 3 secondes pour ce même *TT* avec la version dédiée *TT*, soit un gain de 400 % à machine égale ! Outre sa vitesse, cette version *TT* offre aussi quelques fonctions complémentaires, telle que le tracé de fractales par exemple.
Le manuel ultra-complet de plus de 500 pages explique clairement chaque fonction.
Un Basic vraiment fantastique pour l'ingénieur, l'étudiant ou même le simple lycéen, confronté à ses problèmes de maths (disquette Mori pour *Atari ST* et *TT*. Prix : F ou B pour la mise à jour *ST*).
Jacques Harbonn

# MEGACHIP 500/2000

***Megachip* vous apporte les 2 Mo de RAM vidéo des *Amiga 3000* ou *500 Plus*. Toutefois, son prix le réserve plutôt aux possesseurs d'*Amiga 2000*.**

Un nombre toujours croissant de logiciels dédiés à l'image ou au son, d'extensions vidéo type carte 16 millions de couleurs et même récemment de logiciels de jeu (*Red Baron* par exemple) imposent ou mettent à profit une mémoire vidéo supérieure aux tristes 512 Ko auxquels nous sommes habitués sur *Amiga*.
Dans le même ordre d'idée, le multitâche tant vanté de l'interface Intuition de l'*Amiga* ne donne elle aussi sa pleine mesure qu'avec une mémoire vidéo étendue.
Rien de plus agaçant en effet que de disposer de 8 Mo de RAM par exemple et de ne pas pouvoir lancer simultanément deux applications, les 512 Ko de vidéo d'Agnus se trouvant vite saturés. *Megachip* offre une élégante solution matérielle pour régler ce genre de problème. Il s'agit d'une minicarte venant s'emboîter sur le support Agnus de votre carte *Amiga*.
Cette extension offre d'emblée 1 Mo de mémoire vidéo supplémentaire, le Super Fat Agnus (le même composant que sur les *Amiga 500 Plus* et *3000*, qui permet de gérer 2 Mo de RAM vidéo) étant fourni ou non selon l'option choisie. L'installation est plus ou moins facile selon le type de votre *Amiga*.
Sur un *Amiga 2000* déjà doté de 1 Mo de vidéo, tout est très simple. Il suffit de retirer délicatement Agnus de son support carré (il existe théoriquement un outil spécial, mais on peut parfaitement y parvenir avec un simple tournevis fin, en allant tout doucement). On replace alors l'extension sur le support désormais libre d'Agnus (en respectant bien le même sens de positionnement que l'Agnus d'origine), on raccorde la minipince à la broche 36 de Gary (indispensable pour la reconnaissance de la nouvelle configuration) et le tour est joué.
Si votre *Amiga 2000* n'avait que 512 Ko de vidéo (il suffit de taper « avail » sous CLI pour connaître le montant exact des RAM chip et fast disponibles), vous devrez aussi déplacer ou retirer des cavaliers (jumpers).
Sur *Amiga 500*, les choses sont un peu plus complexes. Les jumpers se présentent sous forme de pastilles à souder et vous devrez en outre couper soigneusement deux connections de ces jumpers.
Sur les *Amiga* les plus anciens (carte révision 5), il faut même couper une piste, fort bien repérée heureusement sur la notice. A noter que, sur les *Amiga 500* les plus vieux (première version de la carte 5), la *Megachip 500/2000* ne sera jamais reconnue par l'*Amiga*, ce qui lui ôte alors toute utilité !
Pour résumer un peu les choses, on peut dire que l'installation sur *Amiga 500* ne doit pas être exécutée par un novice mais par une personne ayant quelques connaissances du fer à souder pour ne rencontrer aucun problème.
Rappelons aussi qu'une telle bidouille fait perdre immédiatement la garantie de votre *A500*.
Qu'en est-il des résultats ?
On se retrouve bien avec 2 Mo de vidéo sans qu'il soit besoin d'un quelconque programme de configuration.
Ce point est capital car il conditionne la compatibilité maximale avec l'ensemble des programmes et des extensions diverses de l'*Amiga*. Ainsi, la *Megachip 500/2000* fonctionne sans problème avec *Deluxe Paint IV, Disney Animation Studio, Photon Paint 2, Digi-Paint 3*, les cartes 16 millions de couleurs HAM-E ou *DCTV* et *Audio Sculpture*, pour n'en citer que quelques-uns.
Dans le même ordre d'idée, le multitâche de l'*Amiga* pourra enfin prendre tout son sens. L'extension *Megachip* fait donc la preuve de son efficacité.
Toutefois, son prix relativement élevé risque de limiter son acquisition. Pour un possesseur d'*Amiga 2000* déjà doté de différentes cartes, ce choix est envisageable, tout comme pour le possesseur d'*Amiga 500* ayant déjà investi dans des cartes particulières type BaseBoard (carte d'extension mémoire portant la mémoire fast d'un *Amiga 500* à 4 ou même 6 Mo en interne).
En revanche, celui qui n'a qu'un vieil *Amiga 500* sans extension aura plus intérêt à se tourner vers un *Amiga 500 Plus*, d'un prix guère différent, en se faisant éventuellement installer un switcheur de ROM pour garder la compatibilité avec sa bibliothèque de programmes (extension DKB pour *Amiga 500/2000*, importée par Inter Computing. Prix : I).
Jacques Harbonn

## LES MEMOIRES DE L'AMIGA

**L'*Amiga* gère sa mémoire d'une manière assez particulière. Elle est constituée de deux parties principales : d'une part la mémoire fast, qui est celle qui augmente lorsque l'on rajoute une extension mémoire, et d'autre part la mémoire chip.**
**Cette mémoire chip est la seule que soient capables d'adresser directement les coprocesseurs vidéo et audio de l'*Amiga*. Elle dépend du type d'Agnus présent sur la carte (Agnus, Fat Agnus et Super Fat Agnus, gérant respectivement 512 Ko, 1 Mo et 2 Mo de vidéo).**

# TROJAN LIGHTPEN

Les crayons optiques ont eu leur heure de gloire au temps des *TO7* et autres *TO7 70*. Mais l'arrivée massive des souris a eu vite fait de les reléguer au placard. Pourtant, dans certains cas, ils peuvent encore se montrer de quelque utilité. Ainsi le pointage direct dans une zone spécifique de l'écran apparaîtra beaucoup plus naturel à un enfant qu'un déplacement correspondant de la souris. Bus Plus nous en propose un sur *Amiga* qui ne manque pas d'atouts. Il se connecte tout simplement sur le port joystick. Une disquette de Workbench modifié assure sa gestion de manière transparente. Ce crayon optique va remplacer la souris. Pour cela, il dispose de deux boutons d'accès aisés. La compatibilité avec la grande majorité des logiciels s'est révélée excellente. Ainsi *Deluxe Paint IV, Photon Paint 3, Audiomaster* ou *Professionnal Page* n'ont-ils posé aucun problème. Tout au plus peut-on noter une légère difficulté à déplacer le curseur crayon jusqu'aux angles extrêmes du moniteur. C'est là que la gestion intelligente de ce crayon optique prend en fait tout son sens. En effet, la souris n'est nullement déconnectée et il suffit d'éloigner le crayon optique de l'écran pour lui redonner vie. Ainsi, chacun choisira en fonction du moment et du logiciel le mode le plus approprié. Un excellent crayon optique qui satisfera ceux qui en ont l'usage (extension Trojan, distribué par Bus Plus. Prix : F).
Jacques Harbonn

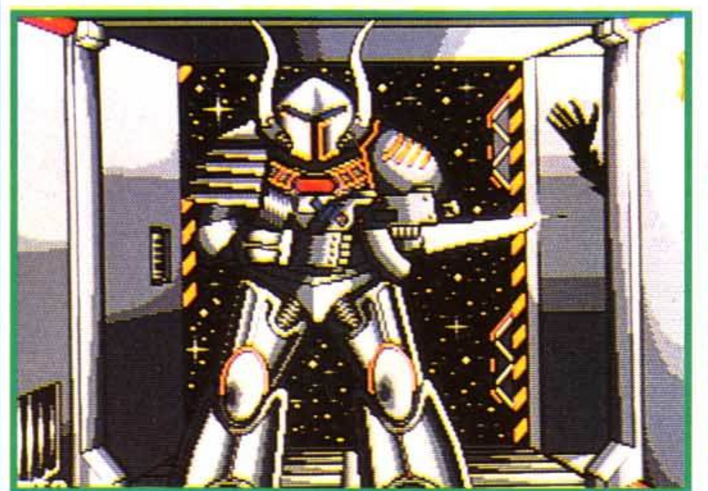
CYAN + MAGENTA = VIOLET CYAN + JAUNE = VERT MAGENTA + JAUNE = ORANGE

# PEINDRE AVEC LA LUMIERE

***Au commencement étaient les ténèbres. Heureusement, ce déprimant état de fait ne dura guère et la lumière fut. Avec la lumière, apparurent les couleurs et leur éclatante diversité, mais aussi les questions qu'elles engendrent. C'est sur ces problèmes chromatiques que nous allons tenter de faire la lumière.***

Tout dessinateur débutant sur ordinateur aura été intrigué, voire ébahi, par la différence qui existe entre l'organisation des couleurs sur machine et les mélanges que des générations de zélés profs de dessins lui avaient appris à faire avec de la peinture. Par exemple, le jaune dont il parera son dessin de citron ne sera plus une couleur primaire, chose pourtant communément admise en peinture, mais deviendra un mélange de rouge et de vert. Notre débutant, sans s'émouvoir exagérément, emporté par son enthousiasme créateur, aura pris l'habitude de pratiquer ces nouveaux mélanges de couleurs par maints tâtonnements erratiques. Ce nouvel état de choses n'est pourtant pas dû au caprice des programmeurs de logiciels graphiques, mais bien à la stricte obéissance aux universelles lois chromatiques, dont nous allons de nouveau essayer d'examiner les bases.

## LES ROBOTS



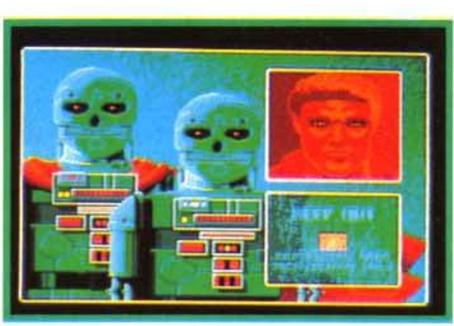
Spacewar, de Bertrand Misiak, sur Atari. Impressionnant, ce robot Viking ! Un bon exemple d'économie de couleurs. Une dizaine de nuances de gris suffit à faire de beaux modelés. La fonction « grille » a été utilisée pour dessiner le décor, simple et évocateur.



Battle 2, de Gérald Gomert, sur Amiga.



Robot, de François Ladevie, sur Amiga.



Robots, de Patrick Dumas, sur Atari.



After the war, de S. Soulier (Amiga).

### L'enfance de l'art

Souvenons-nous de notre prime enfance et de ces blouses maculées de couleurs pures que nous rapportions à la maison à des mères éplorées, quoique déjà pourvues, heureusement, de détergents modernes et anti-redéposition. Rappelons-nous qu'à cette époque reculée, bien que pas si lointaine, on enseignait aux bambins que nous étions à mélanger les couleurs avec méthode, sinon avec goût. On apprenait par exemple que les trois couleurs primaires étaient : le bleu cyan, le jaune citron et le rouge magenta, et qu'en les mélangeant, les teintes les plus subtiles pouvaient être obtenues. Ces trois couleurs étaient appelées primaires, car on ne pouvait les fabriquer avec aucune autre. Par mélange du bleu et du rouge, on obtenait du violet. Des nuances variées de vert pouvaient être réalisées par addition de bleu et de jaune. Enfin, le jaune ajouté au rouge nous donnait la possibilité de peinturlurer des tombereaux d'oranges. Ces lointaines séances d'apprentissage se finissaient souvent par des mélanges approximatifs des trois couleurs sacrées. S'offraient alors à nos yeux juveniles et émerveillés des teintes incertaines de brun, de marron, des grisâtres et des cacas d'oie profonds, aptes à colorier nos créations

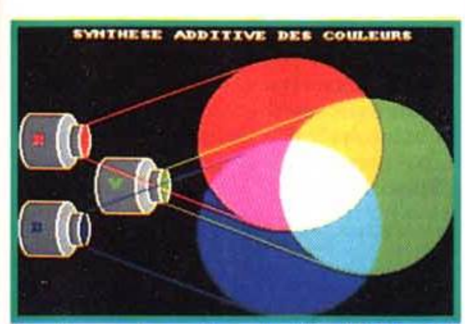



La synthèse soustractive des couleurs est le principe qui régit le mélange des couleurs pigmentées (pigments naturels ou peinture). Souvenirs d'enfance...

les plus débridées. Le vieux maître, tout attendri par tant de spontanéité, fier de nous dispenser son savoir séculaire, nous apprenait qu'on avait mis en pratique, par ce déluge de peinture, la synthèse soustractive des couleurs (illustration 1). Mais la cloche avait sonné et nous étions déjà loin.

### Couleurs et lumière

Alors me direz-vous, que faire de ce savoir, quand on se trouve confronté à ces déstabilisantes composantes Rouge, Vert, Bleu, des fenêtres de création de couleur de nos logiciels graphiques ? Pourquoi un mélange de rouge et de vert produit-t-il un jaune citron ? Comment expliquer qu'en additionnant du vert et du bleu on obtienne une couleur azurée assimilable au bleu cyan ? Et de quel prodige mystérieux provient le fait que le rouge ajouté au bleu produit un rouge éclatant identique au rouge magenta de notre prime jeunesse ?
Non, nos vieux maîtres n'avaient pas tort. Mais la différence qui réside entre les couleurs qu'on triture avec allégresse du bout du pinceau et les technologiques couleurs électroniques de nos écrans video est essentielle. Les unes sont des pigments colorés tandis que les autres sont de la lumière colorée. Cette différence de nature n'est pas sans influer sur leurs compositions et comportements. A notre débutant interloqué on devra avouer, sans ambages, qu'il met en pratique dans son art infographique la synthèse additive des couleurs (illustration 2).




Le mélange des couleurs lumière (RVB) se fait suivant les règles de la synthèse additive.

### Le rouge, le vert, le bleu

Les rapports qui existent entre la synthèse soustractive et additive sont pourtant plus étroits qu'il n'y paraît. Mais à ce stade de notre explication, un rapide retour dans le temps s'impose. En 1669 exactement, un savant génial autant qu'anglais, du nom de Newton (Isaac pour ses amis), élaborait des théories sur la chute des pommes. Le verre était-il dans la pomme ? Toujours

## PORTRAITS



Portraits, de Jacky Coquelet, sur Atari. Même s'ils proviennent d'une digitalisation, ces portraits jumeaux sont très réussis. Attention à l'utilisation de la fonction « aérographe » pour rendre les modelés d'un visage. Le grain de la peau peut sembler trop grené, et être désagréable à l'œil. Quoi qu'il en soit, on a ici du beau travail.



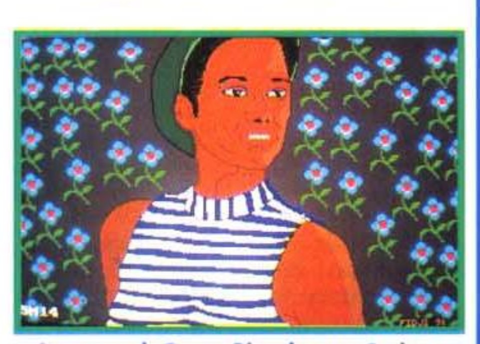
Corinne, de L. Beroud-Guelet (Atari).



Coluche, de Fabrice Bolarin, sur Atari.



Alexandre, de M.-C. Guenot, sur Amiga.



Inconnu, de Bruno Ripoche, sur Amiga.

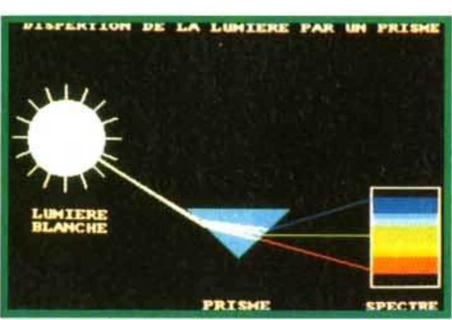


Mimi, de Franck Derathe, sur Amiga. Que cela soit le portrait d'un être aimé ou d'une célébrité, l'important consiste à capter l'émotion ou le sentiment.

### HALTE AU POMPAGE STERILE !

**Le but de cette rubrique est de publier des créations ORIGINALES, pas des pompages serviles d' illustrations de jeux ou autres : ils sont impitoyablement éliminés. S'il nous est arrivé, par inadvertance, de publier des copies de dessins, nous nous en excusons auprès de leurs auteurs légitimes. Si une image est belle, rien n'empêche de s'en inspirer pour en créer une autre, à sa façon. Signer l'image de quelqu'un d'autre n'est ni élégant, ni honnête, et en tout cas ne favorise pas beaucoup la créativité. En somme, VIVE LE POMPAGE CREATIF !**

est-il qu'à l'aide d'un prisme de ce transparent matériau, il eut l'astucieuse idée, par une belle journée ensoleillée, de décomposer la lumière blanche de l'astre en un spectre chromatique

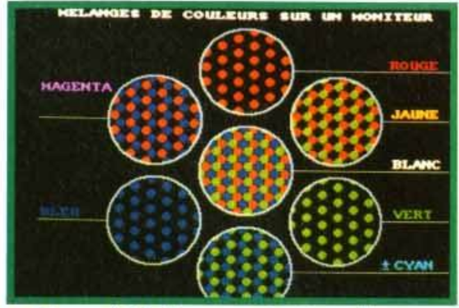



La lumière blanche est décomposée par un prisme en un spectre de couleurs.

(illustration 3), mettant ainsi en évidence la composition intrinsèque des rayons solaires. Il prouva par cette mémorable expérience que la lumière était composée de couleurs, celles de l'arc-en-ciel. Le rayonnement d'une lampe à incandescence, halogène ou autre, eût permis la même démonstration, mais Newton n'en disposait pas. Un siècle plus tard, un autre génial savant britannique, Thomas Young, prouva qu'on pouvait, par filtrage optique, réduire le nombre des couleurs du spectre chromatique à trois : le Rouge, le Vert et le Bleu. Ce sont les mêmes couleurs dont nous disposons sur nos ordinateurs ; les couleurs de la lumière. Emouvant.

## L'écran à la loupe

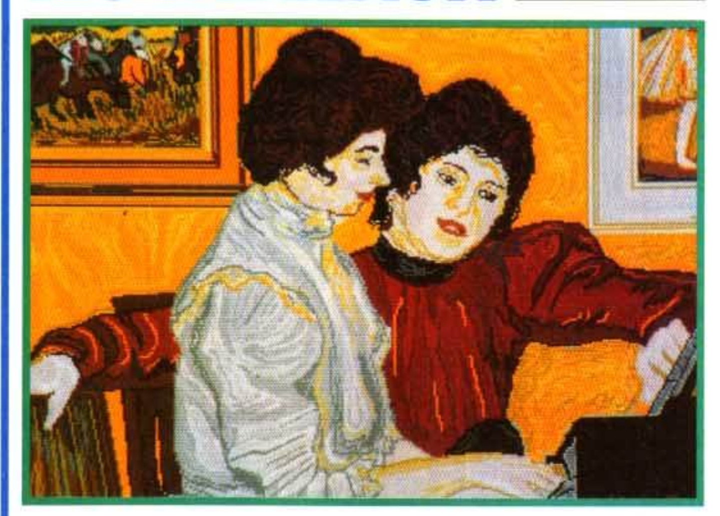
Pour s'en convaincre, munis d'une modeste loupe, observons attentivement la surface d'un aplat de couleur blanche sur l'écran de notre moniteur. Qu'observe-t-on ? Une trame de points rouges, verts et bleus s'étale uniformément sous nos yeux écarquillés (illustration 4). Ce sont les mêmes




Observé à la loupe, votre écran livrera le secret des mélanges de couleurs RVB.

couleurs R V B que celles du spectre mis en évidence par Young. Ces points sont des pastilles de phosphore colorées qu'active un incessant et pacifique bombardement d'électrons, provenant de trois canons situés dans le fond du tube cathodique de notre moniteur. En jouant sur les curseurs R V B dans la fenêtre de création des couleurs, on règle l'intensité du bombardement d'électrons sur les pastilles de phosphore, et on change ainsi la couleur affichée à l'écran. L'ordinateur nous permet de manipuler commodément ces composants fondamentaux de la lumière par de simples glissements de curseurs, ce qui en fait un outil idéal pour comprendre les mystères de la couleur.

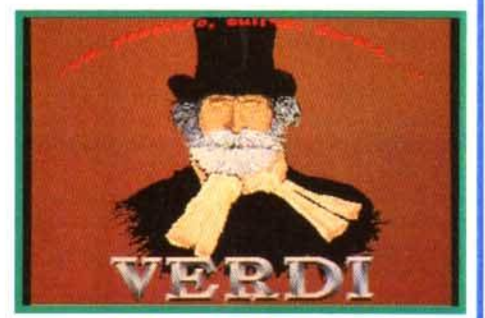
## LES TABLEAUX



Y. et C. au piano, de Marie-Christine Guenot, sur Amiga. Ce thème ne vous a pas beaucoup inspiré, seuls ces trois dessins nous sont parvenus. Ils sont néanmoins très beaux. Copier un tableau est un exercice difficile mais instructif. Cela permet, par l'observation, de comprendre comment les grands maîtres procèdent, parassemblages de formes et de couleurs, pour susciter l'émotion.



Amadeo, de Raphaël Michot, sur Atari.




Verdi, de Bruno Le Gallou, sur Amiga.

## Pourquoi les pommes sont-elles rouges ?

Prenons un objet coloré quelconque ; la pomme rouge de notre ami Newton, par exemple (illustration 5). Il faudra d'abord pour que notre œil perçoive la couleur de ce fruit écarlate, le placer à la lumière : sans lumière, point de couleur. La pomme nous paraîtra rouge. Les pigments qui en composent la surface absorberont les rayonnements bleus et verts de la lumière, ne réfléchissant que le rouge. Autre exemple végétal, un citron nous paraîtra jaune, car la pigmentation de sa peau ne stoppera que le rayonnement bleu de la lumière, renvoyant vers nos yeux le rouge et le vert, c'est-à-dire du jaune. La neige, réfléchissant la totalité de la lumière, nous paraîtra blanche tandis qu'un morceau de charbon, qui l'absorbera toute, nous paraîtra noir. C'est pourquoi le système des couleurs pigmentées des objets colorés, qui

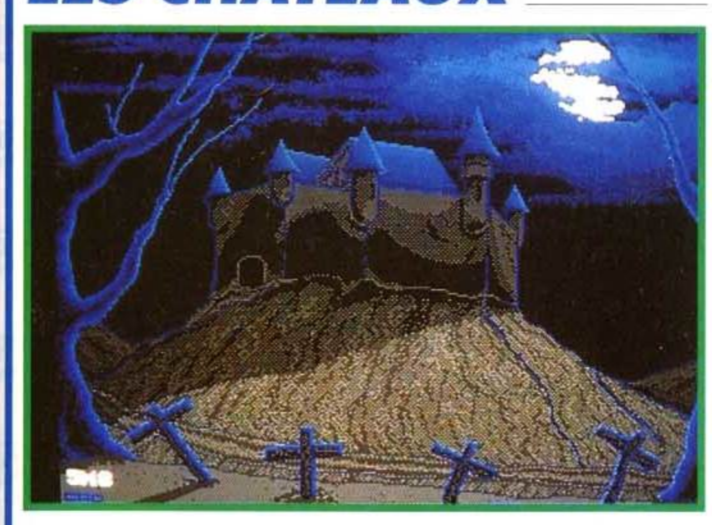



Les objets colorés absorbent ou réfléchissent la lumière et ses composantes.

soustraient de la lumière blanche (R V B) tout ou partie de chaque composant, ne nous renvoyant que le reste, est appelé « soustractif ».

R V B - R V B = NOIR   R V B - B = JAUNE   R V B - R = CYAN   R V B - V = MAGENTA

# LES CHATEAUX



Château, de Stéphane Lobbedey, sur Amiga.



Château, de Alexandre Gachet, sur Amiga.

*La création d'une bibliothèque d'objets peut être très utile pour construire des châteaux réellement fantastiques. Tours, créneaux, meurtrières, textures de murailles, pourront être assemblés de mille manières.*



Darkland, de Laurent Bouriat, sur Amiga.



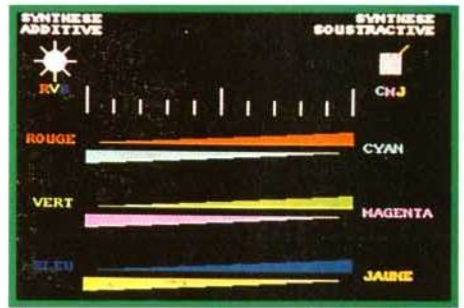
Citadelle, de Patrick Dumas, sur Atari.



Castle, de Gilles Arbelot, sur Atari.

## Additif, soustractif même combat

Retournons une dernière fois dans la fenêtre des couleurs. Plaçons les trois curseurs R V B au minimum. L'écran sera noir, obscur. Pour créer un jaune éclatant, par exemple, il suffira de pousser les deux curseurs du rouge et du vert au maximum. On aura procédé par addition de couleur à partir du noir (synthèse additive). Maintenant, poussons les trois curseurs R V B au maximum. L'écran sera blanc, lumineux. Pour créer le même jaune éclatant que précédemment, il suffira de pousser le curseur bleu au minimum. On aura procédé par soustraction de couleur à partir du blanc (synthèse soustractive). Au rouge, au vert, au bleu de la synthèse additive correspondront, dans cet ordre, le cyan, le magenta, le jaune de la synthèse soustractive (illustration 6). Les deux systèmes sont donc parfaitement complémentaires et constituent deux points de vue symétriques sur un même phénomène global, celui de la couleur, et sont aussi indissociables que ne le sont les ténèbres et la lumière. C.Q.F.D.




Il y a une correspondance, aussi magique, entre les modes additifs et soustractifs.

Jean BOMBEUR
3 rue Carnot VESOUL
ATAGA ST 500 - D. Paint
- GORILLE
- LULU
- MONSTER 10

Jean BOMBEUR

TILT MICROLOISIRS
Rubrique PAINT Box
9, 11, 13, rue du Colonel AVIA
75754 PARIS Cedex 15

### Envoyez-nous vos œuvres !

**THE THEMES**

**Les thèmes qui vous sont soumis ce mois-ci sont, au choix :**

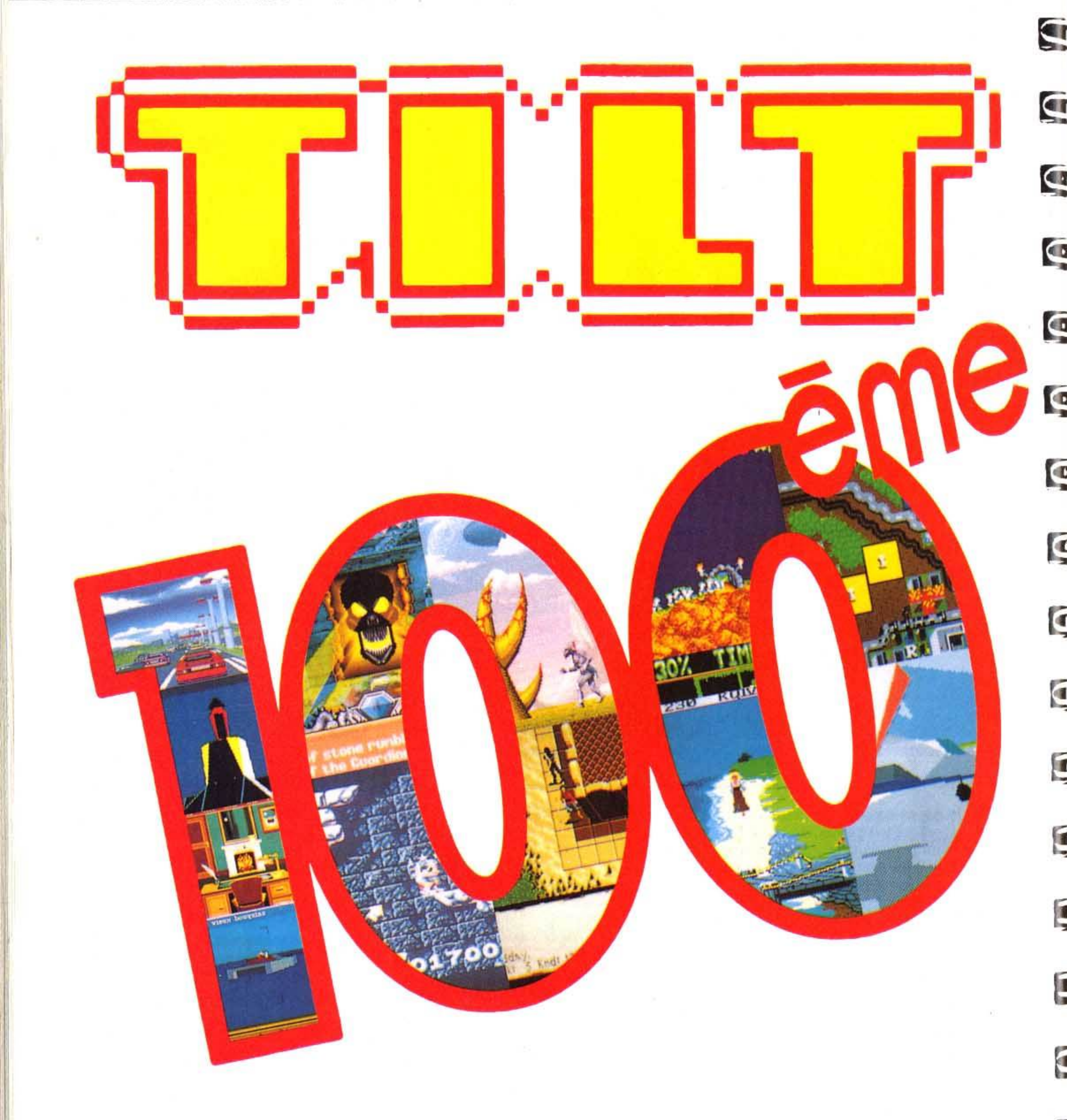
**– *un animal en 3D* (imaginez une bestiole faite avec des volumes simples et un peu de calcul) ;**

**– *un portrait de star* (star du spectacle ou de la politique, bref une célébrité) ;**

**– *un objet usuel (2D ou3D)* (les objets les plus communs peuvent aussi être le sujet de beaux dessins) ;**

**– *un masque* (de robot, d'animal, de monstre..., une bonne utilisation de la symétrie ?) ;**

**– *un dessin heroic fantasy* (un thème vaste pour vos imaginations sans limites).**
**Soyez gentils de signer vos dessins lisiblement et en toutes lettres. Cela facilitera notre travail et évitera des erreurs regrettables dans l'attribution des images.**




Le trépidant parcours de l'histoire de la micro ludique française continue avec le passage en revue des cinquante derniers numéros de Tilt. Dans ce marathon informatique, vous revivrez l'avènement des 16 bits avec l'*Atari ST* et l'*Amiga*. Vous suivrez également la grande mutation du marché avec l'explosion des consoles et la formidable montée des *PC*. Un fait nouveau : la génération des consoles portables pointe le bout de son nez avec, comme chef de file, la *Gameboy*. *Tilt* dévoile également le *CDI*, le *CD-ROM* et l'arrivée du CD.

suite...

# Février 1988



## 51 Dany Boolauck arrive !

**Au sommaire :**

- **Bob Morane, Iznogoud, Star Trek, l'incomparable Arche du Capitaine Blood sur ST, Fire Power et CAD 3D sur Amiga, Crash Garrett sur PC.**

**Match :** « Atari ST ou Amiga ? Lequel de ces deux micros faut-il acheter aujourd'hui ? Pour répondre à cette question, Tilt publie un hors-série entièrement centré sur le match ST/Amiga. » (Tilt journal p. 16)

**Espérance de vie :** « Au rythme de sortie des nouveautés en micro-informatique, le ST a cinq années devant lui... » (Elie Kenan, interview, Tilt Journal p. 24. C'était en février 1988, il reste encore un an... Rendez-vous en février 1993...)



Elie Kénan, président d'Atari France.

**ST-Amiga : le match**

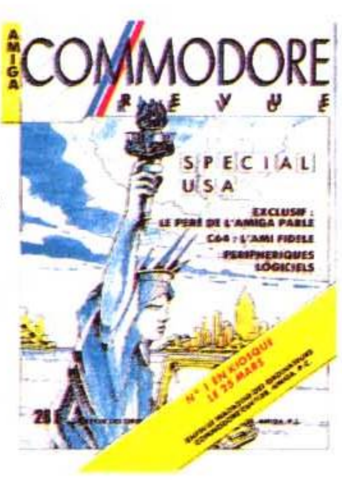
*Atari ST ou Amiga? Lequel de ces deux micro-ordinateurs faut-il choisir aujourd'hui? Si vous voulez en acheter ou si vous voulez avoir une idée claire de ce qu'ils valent l'un par rapport à l'autre, suivez le guide. Celui d'un nouveau hors série de Tilt qui leur sera entièrement consacré.*
*Il s'appellera « ST-Amiga : le match ».*
*Avec le plus d'objectivité possible, nous y comparons point par point les caractéristiques des ST et celles de l'Amiga, à tous les niveaux : la distribution, le réseau commercial, les capacités graphiques et musicales, le parc des logiciels, les systèmes d'exploitation, les périphériques, etc. Vous trouverez bien sûr dans ce guide une présentation des softs de jeux et de loisir disponibles en France sur ST et sur Amiga : jeux d'action, d'aventure, de réflexion, de simulation, de sport, de stratégie, softs de dessin, de musique, logiciels éducatifs.*
*Apparemment, les deux machines se ressemblent et pourtant elles sont fort différentes. Ceux qui prennent parti pour la première sont contre la seconde (et réciproquement) avec beaucoup de passion. Pour éviter les erreurs que pourrait dicter cette passion, il est urgent de faire un point. Mesurer pour mieux comparer!* ***Ce hors série de Tilt sera en vente chez votre marchand de journaux dès le 27 février, 35 F.***

**Ouverture :** « Une nouvelle boutique vient d'ouvrir au 145 rue de Flandres, elle s'appelle Shoot Again. » (Tam tam soft p. 119)

## 52 Dungeon Master : naissance d'un mythe

**Au sommaire :**

- **Les plans de Faery Tale**
- **Le CES de Las Vegas**
- **Skate or Die sur C64, Gee Bee Air Rallye sur Amiga, Xenon, Police Quest, Dungeon Master, Space Quest 3 sur ST**
- **L'interview des auteurs de Blood et de Crash Garrett**
- **Lancement de Commodore Revue**




**Compte-gouttes :** « Bandai, le nouveau distributeur des consoles Nintendo en France, ne projette pas de commercialiser plus d'une quinzaine de titres cette année. » (TJ p. 18)

**Honnête :** « Je pense que le piratage n'est pas un geste fait dans l'esprit de voler quelque chose. C'est plutôt une solution de facilité. On est chez un copain qui a le jeu, c'est plus pratique de le copier et de pouvoir y jouer très vite que d'attendre d'avoir de l'argent ou l'ouverture des magasins par exemple. » (Interview de Wayne Holder, père de Dungeon Master p. 26)



## 53 Tilt découvre le « Realistic Games System » sur NES

**Au sommaire :**

- **Tilt au Japon : reportage chez Sega**
- **Platoon sur C64, Road Wars sur Amiga, Dream Zone et Dondra sur Apple II GS**
- **Les secrets de Mortville Manor**

TILT JOURNAL


ティルト セガコンクール
彼等が勝ちました。

**Hypocrite :** « Je ne sais pas si Sega va lancer une console 16 bits. » (Interview de Hayao Nakayama, président de Sega, p. 15)

**Révélation :** « Sega signifie Service Game et a été fondée il y a quarante ans. » (Interview de Keizo Hamahara, directeur de l'international chez Sega p. 15)

**Robots :** « C'est dans le plus grand secret que Nintendo développe le concept de jeu le plus révolutionnaire auquel l'on ait pensé : il s'agit d'un système que l'on connecte à une NES et qui permet de contrôler des robots d'un mètre de haut qui remplacent les personnages de jeu. La première cartouche sera une simulation de boxe. Le combat n'aura pas lieu à l'écran mais devant vous, par robots interposés. D'après notre correspondant, le réalisme est tellement poussé que des bleus apparaissent sur l'épiderme des robots en cas de coup un peu trop fort. D'autre part, il arrive que des blessures apparaissent sur la figure des robots mais elles se referment toutes seules à la fin des combats. Le nom de ce système : RGS pour Realistic Games System. » (Tam tam soft du mois d'avril 1988 p. 114).

## 54 Hanovre 1988 : le rush Amiga

**Au sommaire :**

- Imagina 88, 7e festival international des images de synthèse
- Gunship, Warlock's Quest, L'ange de crystal, Ultima 4 sur ST, Emerald Mine, Jet, Return to Atlantis sur Amiga
- Tous les logiciels de création de dessins animés
- Les pièges et astuces de Bard's Tale sur Amiga
- Les secrets de l'animation sur micro arrachés aux programmeurs de Gunship, Pirates, Defender of the Crown, l'Arche du Capitaine Blood
- La solution de Space Quest

Imagina

**Quand l'intelligence vient aux images**

**SANS COMPARAISON !**
Je pense que l'on compare à tort le ST et l'Amiga. D'accord, le ST est moins cher, les périphériques sont plus nombreux et moins coûteux. Mais l'Amiga n'a pas dit son dernier mot ! Les logiciels sur Amiga commencent à fleurir ainsi que les périphériques et autres... Les programmeurs se tournent de plus en plus vers l'Amiga. Alors moi, je dis : attendons ! Dans quelques mois, l'Amiga sera au même niveau que le ST, sinon à un niveau supérieur. Hésiter n'est pas permis ! **Un justicier anonyme.**

**Attente :** « Je pense que l'on compare à tort le ST et l'Amiga. Alors, moi, je dis : attendons ! Dans quelques mois, l'Amiga sera au même niveau que le ST, sinon à un niveau supérieur... » (Cher Tilt p. 116))

**Copieur ! :** « Importer en France une console compatible NES made in Hong Kong, la société R... a essayé de franchir le pas avec la Micro-Genius, présentée sur le Salon du jouet. Résultat : elle est victime d'une saisie en contrefaçon et d'une procédure judiciaire dont la principale clause est le versement de plus d'un million de francs de dommages et intérêts provisoires. » (Tam-tam soft p. 124))

**C'est sûr, Sam ! :** « Atari compte renforcer sa place sur le marché du jeu avec une nouvelle console architecturée autour d'un 68000. Ses performances graphiques et sonores seront supérieures à celles de la PC Engine de Nec. Cette machine sera introduite en 1989. » (Sam Tramiel, interview p. 110))






**Courage ! :** « Nous avons estimé qu'il fallait profiter du salon du son et de la vidéo pour élargir notre marché : nous avons constaté que notre console était peu connue du grand-public et des revendeurs... » (Interview de Babeth Duché, directrice du marketing de la société qui distribuait alors les consoles Sega en France. p. 10)

**Courage ! (bis) :** « Il est nécessaire d'officialiser la marque Nintendo auprès du grand-public et des revendeurs qui ont parfois besoin d'être rassurés... » (Interview de Patrick Lavanant, responsable de la distribution des consoles Nintendo. p. 10))

**Vroaaar ! :** « Loriciel se lance dans la communication grand-public en sponsorisant la Porsche Turbo de René Metge. Un soft devrait suivre... » (Tilt Journal p. 11))

A quoi tu sers ? Dis moi ce que tu fais ? notre première dispute la faute à Fred –

## 55 Sicob : le choc Atari !

**Au sommaire :**

- Buggy Boy, Super Ski, Return to Genesis, La marque jaune, Explora sur ST, Obliterator, Great Giana Sisters, Les passagers du vent sur Amiga, Ultima 5, Bard's Tale 3 sur Apple
- Un nouveau hors-série : PC Facile !

## 56 Les softs hard...

**Au sommaire :**

- Un challenge explosif : les softs pornos comparés
- Les Guillemot achètent un château pour leurs programmeurs
- Le voilier Tilt remporte la Coupe de Yachting des Journalistes devant TF1, France-Inter, Télé Poche...
- Carrier Command, Space Harrier, Gauntlet 2, Out Run sur ST, Star Ray sur Amiga, Conqueror sur Archimedes
- Enquête : les femmes et les ordinateurs
- Le plan de Barbarian de Psygnosis sur Amiga
- Tout sur le nouveau PC Thomson






**A voile et à moteur :** « En Zodiac, Florence Serpette s'est illustrée en jouant admirablement du menton et des genoux pour assurer la stabilité en virage. Eric Cabéria, malgré des départs parfois limites, a su rattraper inexorablement tous ses concurrents. En voile, Dany Boolauck était là, bien sûr, et sa formation de champion national au Racing Club de France lui a permis de sauver une journaliste du magazine Media qui était dans une situation cruciale. » (TJ p. 13))




**Exemple à suivre :** « Ultima 1 sur Apple a été programmé en Basic, avec 16 icônes. J'avais 16 ans. » (Interview Richard Garriot p. 19))

**Féminisme :** « Les jeux sont idiots et simplistes. Il est donc normal que les femmes ne s'y intéressent pas ». (Enquête p. 98))

## 57 Tilt bimensuel...

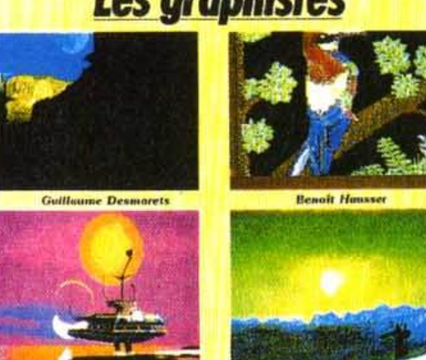
### Au sommaire :

- F 18 Interceptor, Bard's Tale 2 sur Amiga, Corruption sur ST...
- Les scanners au banc d'essai
- Le PC d'Atari en avant-première




**Création :** « Ere Informatique vient d'annoncer la création d'Exxos, destinée à supplanter Ere International. » (Tilt journal p. 20))

**Création (bis) :** « Ocean vient de créer Ocean France en association avec Marc Djian. Objectif : devenir le leader en jeux d'arcade. » (Tam tam soft p. 12))



**Les graphistes**

Guillaume Desmarets — Benoît Hausser — Sébastien Debuire — Mickaël Pointer

Guillaume Desmarets (16 ans) et *Deluxe Paint II* (3 ans) nous offrent un splendide clair de lune sur *Amiga*. Benoît Hausser (17 ans) a créé ce petit oiseau de toutes les couleurs sur un *C 64* avec *Blazzing Paddles*, prouvant du même coup que les huit bits ont encore leur mot à dire en matière de graphisme. Le vaisseau fantôme qui porte la triple marque de Sébastien Debuire (13 ans), de l'*Atari ST* et de *Néochrome* ne jurerait pas dans le paysage étrange de Mickaël Pointier (17 ans), réalisé avec *Degas Elite* sur la même machine.

**Création (ter) :** « Et voici Delphine Software, dont les créateurs ne sont autres que les auteurs de Tonic Tile et de l'adaptation de Space Harrier. » (Tilt Journal

**Objectif arcade**

Ocean, un des plus grands éditeurs britanniques de logiciels, vient de créer Ocean France. Fruit d'une collaboration entre David Ward, le P.d.g. d'Ocean, et Marc Djean, cette société qui effectue l'adaptation de Operation Wolf et de Dragon Ninja sur ST et Amiga se définit comme structure de développement. David Ward est en effet convaincu de la qualité des auteurs français, notamment sur 16 bits. De son côté, Marc Djean cherchait des moyens financiers pour créer une société spécialisée dans les 16 bits: il n'en fallait pas plus pour que les deux hommes unissent leurs compétences. L'ambition d'Ocean France? Devenir la meilleure dans les jeux d'arcade!

## 57H Le premier Tilt bis

### Au sommaire :

- Le CES de Chicago
- Flight Simulator 3 sur PC, Opération Jupiter sur ST, Jeanne d'Arc sur Amiga, jeu dont les graphismes sont signés Eric Chahi
- Tous les moniteurs au banc d'essai



**Scénario :** « Quand j'ai l'idée d'un scénario en tête, je me mets devant mon ordinateur et je me raconte une histoire sur environ 10 pages. Je lis ensuite beaucoup sur le ou les sujets qui se rapportent au scénario. Ca peut durer deux mois. Je prends des notes et je dessine alors le monde dans lequel vont évoluer les personnages. Au fur et à mesure que le monde prend corps, d'autres idées viennent et s'ajoutent au scénario. Je prends le temps qu'il faut et je n'hésite pas à retarder la sortie du jeu si je ne suis pas satisfaite de mon travail. » (Interview de Roberta Williams, créatrice des King's Quest))



Proposant les versions instrumentales de musiques connues des amateurs de jeux, le CD Game Play arrive.

# 58 Acidric Briztou débarque

**Au sommaire :**

- Opération Wolf sur ST, Battle Chess, Starglider 2 et le Manoir de Mortevielle sur Amiga, Jade sur CPC...





**Anniversaire :** « Loriciel vient de fêter ses 5 ans. La création de cette société remonte en effet au 29 septembre 1983. » (Tamtamsoftp. 19)**Paranoïa :**- « J'ai toujours considéré que le but d'Atari en France était d'empêcher le développement de Commodore ». (Interview Franck Lanne, Pdg de Commodore France))


Franck Lanne.

# 58 H Le deuxième Tilt bis

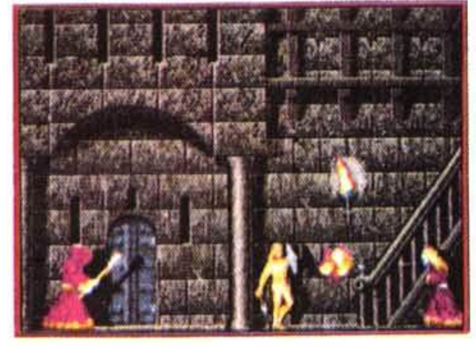
**Au sommaire :**

- 60 imprimantes au banc d'essai
- Turbo Cup, The Temple of Flying Saucer, Nebulus sur ST, Tetris sur Mac, PC, ST, CPC, Amiga, C64, PCW, II GS..., Fantavision sur Amiga
- Le PC Show de Londres et l'arrivée d'un petit nouveau, Linel, avec Dragonslayer







# 59



## La PC Engine commence à faire parler d'elle

**Au sommaire :**

- Menace, Skyfox 2, Rocket Ranger sur Amiga
- Heroes of the Lance, Skate Ball sur ST
- Dossier : les secrets des jeux de rôles, ou comment faire ses premiers pas dans ces jeux fabuleux




**Non mais ! :** « A propos des Thomson, quand arrêterez-vous les refrains du genre « son affreux, machine oblige », « animation saccadée rappelant le ZX 81 ». Sachez que, si les jeux sur Thomson sont mauvais, la faute en revient aux programmeurs. Il n'y a pas de mauvaises machines, seulement des programmeurs paresseux. » (Forum p. 14) **Lancement :** « Nec annonce le lancement aux USA de la PC Engine pour le début 89. Nintendo et Sega n'ont qu'à bien se tenir, tant la qualité de cette console est remarquable. » (Tam tam soft p. 16))

# 59 H Le dernier Tilt bis

**Au sommaire :**


ON VEUT NOUS FAIRE FERMER NOS GUEULES !

CONCOURS

BIDOUILLE GRENOUILLE

EXCLUSIF : UN NOUVEL AMSTRAD 512 Ko !

MATEZ LE NOUVEAU C64 !

BIDOUILLE GRENOUILLE

*Grâce à un style accrocheur et à un ton acide, Hebdogiciel s'est attiré un lectorat nombreux ainsi que des procès retentissants...*

- Une interview exclusive de Gérard Ceccaldi, le créateur d'Hebdogiciel
- Iron Lord, Le Livre de la jungle, Fish sur ST, Dragon Flight sur ST, Amiga et PC, Manhunter sur PC
- Toutes les explications que vous attendiez sur la norme Midi

**Ceccaldi :** « Il y a eu trois gros procès, tous signés Amstrad : le premier parce qu'on avait fait une couverture où on voyait un dessin représentant Alan Michael Sugar avec un T-shirt sur lequel était marqué Gros Porc en anglais. Amstrad a perdu. Le second, Amstrad nous l'a fait car nous avions déposé le nom Amstrad Magazine. Ils ont perdu aussi. Pour le troisième, nous avions inventé un faux Amstrad, le CPC 5512, une sorte de 6128 avec 512 Ko de RAM. Amstrad demandait un milliard de dommages et intérets. Là encore, Amstrad a perdu. » (Interview Daniel Ceccaldi p. 23)

**Ceccaldi (bis) :** « Atari a lancé une gamme de softs. Pour les vendre, on passait de la pub gratos et, en échange, on pouvait vendre les softs par correspondance moins cher que les autres. On a commencé à passer les pubs. Mais Atari n'a finalement pas édité les logiciels pour lesquels ils faisaient de la pub. C'est là qu'on a fait le premier rédactionnel : Atari nous prend pour des cons ! Ensuite, on s'est jamais arrêtés de défendre la veuve et l'orphelin. On emmerdait le monde par plaisir... » (Idem)

*Dans ses mains je le crains, dans ses doigts je le vois, Julie a rencontré quelqu'un d'autre que moi !*




**Mégalo :** « Infogrames et Epyx viennent d'annoncer un accord donnant naissance au numéro 1 mondial du logiciel de jeu... » (Tam-tam soft p. 20))

## 60S Le Guide 1989

**Au sommaire :**

- 2 000 logiciels au banc d'essai
- Les 200 meilleurs jeux du monde
- Tous les trucs des spécialistes pour mieux acheter votre micro



**Erreur :** « Dernière minute : alors que nous mettons sous presse, Sega annonce l'arrivée de la console 16 bits pour janvier. Elle sera compatible avec les programmes déjà sortis sur la console précédente... » (Quelle console choisir ? p. 121))

**Anniversaire :** « Infogrames a 5 ans. Ses 5 années d'existence ont prouvé que la société savait concevoir des produits innovants. Dans le passé mais aussi pour l'avenir, avec une belle idée en tête : faire de la micro-informatique familiale le média majeur du XXI[e] siècle. » (Bruno Bonnel))

## 61 Au cœur des réseaux pirates

**Au sommaire :**

- Dossier pirates : quatre mois de filatures, d'infiltrations et deux exécutions sommaires pour découvrir les organisations pirates les plus fermées du monde
- Galactic Conqueror sur Amiga, Space Harrier 2 sur ST, King Quest 4 sur PC - Tous les logiciels de 3D
- Les secrets de Dungeon Master



# 1989

## 62 Tilt redevient mensuel

**Au sommaire :**

- La remise des Tilt d'or 1988




1 Herbert Wright (Logotron) et Jean-Michel Blottière.
2 Bernard Dugdale (Elite), Thierry Braille (US Gold), Dany Boolauck (Tilt), Peter Stone (Palace Software).
3 Sarah James (B. Telecom).
4 Cathy Campos (Mirrorsoft).
5 Caroline Fonseca (Hewson), Jérôme Bonaldi et Jean-Michel Blottière.
6 L'incroyable Ulrich, Didier Bouchon, créateur de Blood, et Emmanuel Viau, tous d'Ere Informatique.
7 L'équipe de Lankhor.
8 Thierry Braille (US Gold).
9 Peter Stone (Palace Software).
10 La très sympathique équipe de Carraz Edition.
11 Marie-Caroline Lafay, Patrice Drevet (FR 3).
12 Christine Quémard et Yves Guillemot (Ubisoft).
13 Marc Boyle, Vincent Baillet, le père de Turbo Cup, et Laurent Weill, tous de Loriciels.
14 Christophe Gomez et Marc Djian (Océan France).
15 Patrice Drevet (FR 3), Béatrice Le Métayer et Michel Denisot (Canal +).
16 Paula Byrne (B. Telecom).
17 Une partie du team Tilt.

- F19 sur PC, Opération Wolf, Denaris sur Amiga, Powerdrome, Purple Saturn Day, Thunderblade sur ST
- Le scandale Roger Rabbit (déjà !) : son adaptation est plus que décevante...
- Legend of Zelda sur Nintendo décortiqué



# 63 La console Nec est là !

**Au sommaire :**

- Nec, Sega, Nintendo : le match
- Falcon, Speedball, R-Type, Bombuzal, La quête de l'oiseau du temps, Meurtre à Venise sur ST, Crazy Cars 2, Pacmania, Sword of Sodan sur Amiga
- Le plan de Druid 2
- Dossier : où trouver les meilleurs réparateurs, comment remédier vous-même aux pannes les plus courantes, où acheter au meilleur prix, comment éviter les virus, les journalistes de Tilt dévoilent pour vous leurs « trucs » personnels, petites bidouilles et astuces pratiques



**Conseil :** « Pour un programmeur débutant, il est fondamental de sonner à la bonne porte. Allez sur tous les salons européens et américains, discutez avec les autres programmeurs, ils vous aiguilleront sur les bons éditeurs... » (Idem)

**Atari, c'est flou ! :** « L'Atari ST +, la consoles 16 bits à base de 68000, c'est pour plus tard. Selon les rumeurs, Atari présentera ces deux machines aux développeurs en février/mars. On affirme également que la future console Atari 16 bits utilisera des cartouches compatibles avec le futur ST + dont on ne sait pas grand chose. Bien entendu, ces informations sont à prendre au conditionnel. On ne sait jamais avec Atari. » (Reportage CES de Las Vegas p. 18)



**Scoop :** « Je donne un scoop pour vos lecteurs : le monde de Britannia est plat et gare aux monstres qui viennent du dessous. » (Richard Garriot, interview p. 34)

**FALCON**






# 64 La Megadrive attaque !

**Au sommaire :**

- Dossier PAO ou comment réaliser un journal
- Comparatif joysticks
- CES de Las Vegas 1989
- Dragon's Lair, les Portes du temps, Zak Mac Kracken sur Amiga, Life and Death sur PC, Barbarian 2 sur ST
- Arrivée de la Megadrive : à l'époque, nous écrivons « le » Mega Drive, en deux mots, et nous essayons comme des fous (il y a même eu une tentative à coups de marteau après démontage des cartouches) de connecter des cartouches 8 bits sur la console 16 bits pour vérifier une compatibilité 8 bits/16 bits annoncée !








**Ca barde ! :** « Nintendo, pour contrer Sega, est obligé de dévoiler au Japon sa console 16 bits. Konix, de son coté, devrait commercialiser une machine révolutionnaire courant 1989 »

**Thomson, le glas :** « C'est officiel, Thomson abandonne la micro. »

**Horreur :** « Question : tu as une machine préférée ? Réponse : l'Amiga, mais il faut reconnaitre que c'est une horreur pour la programmation. » (Steve Bak – Goldrunner, Genesis, interview p.34)

# 65 Devenez journaliste grâce à Tilt !

**Au sommaire :**

- Initiation : comment devenir journaliste
- Populous, somptueux jeu de stratégie, un événement !
- Explora 2 sur ST, Police Quest 2 sur PC, Wizardry 5 sur Apple II
- La soluce complète de Last Ninja 2

*J'ai tourné toute la journée pour chercher à lui plaire !*

**Si j'aurais su ! :** « Les premiers Joysticks d'or ont été décernés le 24 février 1989 sur FR3 et en direct de Cannes, dans l'émission « Drevet vend la mèche ». Ces récompenses ont été remises à la suite des votes des lecteurs de notre confrère hebdomadaire Joystick. » (Tilt Journal fair-play mais un peu ( !) naïf p.23)

# 66 Votez PC !

**Au sommaire :**




- Enquête : les PC vont-ils bientôt remplacer les ST et Amiga ?
- Un dossier spécial flops
- Xenon 2, un shoot'em up signé Bitmap Brothers, Skweek, Dragon Ninja, Archipelagos sur ST



**Nouvelles images :** « Imaginez : vous enfilez votre costume de données, vous mettez vos lunettes 3D, vous lancez votre programme favori et vous vous retrouvez plongé « dans » le jeu. Avec des sensations, des odeurs, des sons, des goûts « réels ». Il pleut,




vous êtes mouillé. Le vent souffle, vous avez froid. Fantasmes ? Pas du tout. Des chercheurs travaillent d'arrache-pied sur ces nouvelles technologies qui mêlent images de synthèse et intelligence artificielle... » (Reportage Imagina p. 20)

**Haine :** « Je suis fou de jeu alors je hais les PC ! » (Alain Huyghues-Lacour, dossier PC p. 101)

# 67 Comment devenir programmeur professionnel ?

**Au sommaire :**

- Blood Money, Forgotten Worlds, Lord of the Rising Sun sur Amiga, Robocop, Déjà Vu II, Kult sur ST
- Dossier : comment devenir programmeur ? Olivier Hautefeuille a rencontré des dizaines de programmeurs. Tous les tuyaux indispensables pour se lancer dans la course

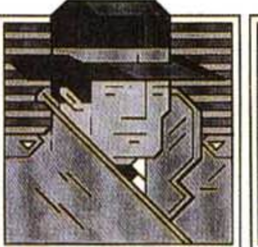
# dossier



**Morosité :** « Atari Corp. a acheté une chaîne de magasins aux USA déficitaire à tel point qu'Atari a perdu en 1988 la coquette somme de 85 millions de dollars. Cela explique une certaine morosité... » (Reportage Sicob 89 p. 21)



**C'est pas nous ! :** « La sortie de notre dossier sur le piratage a été suivie d'une série de perquisition chez de gros pirates. Ce concours de circonstances a semé le trouble chez les petits copieurs. Certains nous accusent d'être responsables de ces événements... » (Tilt Journal p. 26. On a même embauché pendant un mois deux gardes du corps pour Dany, l'auteur de l'article...)





**Subjonctif :** « Sans doute eussé-je préféré un Tilt d'or mais je suis bien content quand même. » (Laurent Weil, Pdg de Loriciel, après la remise des Nefs d'or 1989, remise par le ministre de l'Industrie et de l'Aménagement du territoire) (Un bien bel hommage en vérité).

# 68 La bombe Atari !

**Au sommaire :**

- Créez votre jeu... et devenez milliardaire. Quelles sont les machines à utiliser, les langages à connaître, les pistes à suivre, les jeux qui marchent le mieux ?
- Le CES de Chicago 89 et l'arrivée de la Lynx, du Power Glove, du Game Boy
- Silkworm, Vigilante, Journey sur Amiga, Kick Off, Space Quest III sur ST...
- Le plan de Zak Mac Kraken
- Les simulateurs de demain




**Boute-en-train :** « Amstrad a décidé de sponsoriser le train du bicentenaire de la liberté de la presse. De Jean Kaminski (Amstrad Magazine, coulé par Amstrad France) : « Mon journal a été interdit de parution à coups de procès par Amstrad. Je suis assez stupéfait de voir aujourd'hui cette société sponsoriser le train du bicentenaire de la liberté de la presse... » (Tilt journal p. 38)



**Femelle :** « Je t'écris pour apporter une précision importante : l'Amiga est un ordinateur femelle. J'explique : en espagnol, amiga est le féminin de amigo et signifie donc amie au féminin... »

# 69 Le CDI est-il l'ordinateur du futur ?

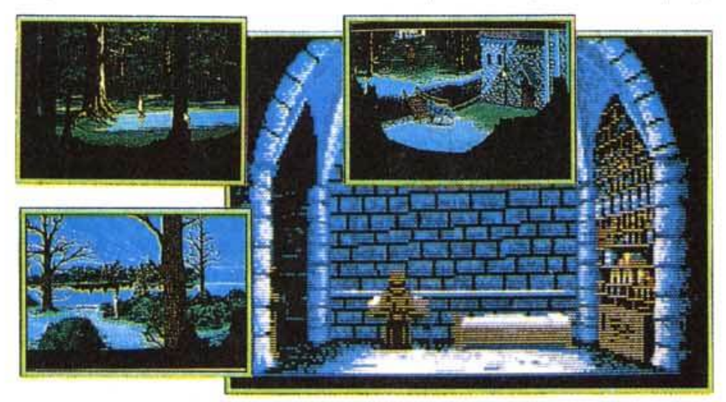
**Au sommaire :**

- Les voyageurs du temps et Strider en avant-premières
- L'arrivée du CDI, que nous considérons déjà comme l'ordinateur du futur
- Tout ce qu'il faut savoir pour connecter son micro à une chaîne hi-fi
- Que signifient fractales, scrolling en parallaxe, 3D surfaces pleines, animations vectorielles ou en temps réel ? Enfin des explications claires et précises...
- Shoot'em up Construction Kit ou comment créer votre shoot'em up sans rien connaître à la programmation sur Amiga
- Rainbow Islands, Rick Dangerous sur ST, New Zealand Story sur Amiga




**Torride :** « C'est là qu'ont lieu les « tests » de Tilt, au grand dam de ceux qui travaillent vraiment, incommodés par les musiques, les cris d'Eric Cabéria, les halètements d'Alain Huyghues-Lacour... » (Sommaire p. 4)

**Clair et précis :** « Un chou c'est un chou, une fractale, c'est une fractale. » (Jean-Loup Renault, sommaire p.5)






**Criquets :** « Ce qui ne se voit pas dans notre fanzine, ce sont les quatorze coupures de courant, les deux tempêtes de sable (c'est fréquent au Sahel), les criquets et les moustiques et surtout les quarante-trois degrés qu'il faisait à l'intérieur... » (Résultat du concours « Créez votre journal » organisé par Tilt)

# 70 Le 520 STE, micro de l'année ?

**Au sommaire :**

- Le test complet de l'Atari STE
- Initiation : comment se protéger des virus et les éliminer

*Un jour merveilleux : Julie m'a donné un disque. On s'est couché à quatre heures du mat'...!*

- Apprenez à monter votre propre serveur minitel
- Avant-première sur Ghouls'n Ghosts
- Xenon II, Stunt Car, Great Courts, Bloodwych sur ST



**Hasard :** « Un incendie a ravagé les locaux d'Atari à Suresnes. 12 casernes de pompiers ont été mobilisées. Par chance, les locaux n'abritaient que le stock tampon d'Atari. » (Tilt Journal p.30. De nombreuses rumeurs ont couru à l'époque sur cet incendie qui avait détruit les stocks de machines destinées à être remplacée par les nouveaux STE et miraculeusement épargné la comptabilité d'Atari...)

**Humour noir (charbon) :** « Pour la rentrée, Atari pète le feu avec son Portfolio dont on espère qu'il ne sera pas un feu de paille et le 520 STE flambant neuf ! Objectif : griller l'Amiga sur la ligne d'arrivée. » (Banc d'essai de l'Atari 520 STE p. 28)

**Modem :** « Le vainqueur du tournoi organisé sur le jeu Populous entre la France, l'Angleterre, la RFA, la Suède par modem est gagné par un Français : Régis Périchon. » (Tilt journal p. 32)

# 71 Archimedes 3000 : le 32 bits le moins cher du marché !

**Au sommaire :**

- Avant-première : Interphase, B.A.T.
- Atari dévoile le TT et le Stacy 4
- L'Archimedes 3000 : un 32 bits à 9 000 francs
- Shadow of the Beast sur Amiga, Manhunter 2 sur compatibles PC
- Citadel : le plan

**A vos souhaits :** « Anhak Drakkhen aghnahir hurthd » (pub de Drakkhen)





**Au secours :** « Est-ce que les disquettes Amiga vont aller dans mon ST ? Qu'est-ce qu'un reset ? A quoi sert le bouton droit de la souris ? J'ai perdu la notice de mon ST. Aidez-moi ! » (Forum p.156)

# 72 Le Guide

**Au sommaire :**

- Tout ce qu'il faut savoir pour acheter d'occasion
- Silkworm, Interphase, Les Voyageurs du Temps, Strider, Populous, Falcon, Last Ninja II reçoivent un Tilt d'or 1989




**Sic transit... :** « Certains d'entre vous pensent que c'est super d'être journaliste à Tilt. Je vais vous dire franchement que c'est également mon avis. Quand je travaille, je joue, et quand je veux me distraire le week-end, je joue. Ce n'est peut-être pas très varié mais je ne m'en lasse pas. Et puis Tilt représente beaucoup de choses pour moi car je suis un lecteur assidu depuis le n° 3. Alors je pense que nous allons encore passer une bonne année ensemble... » (AHL, p. 32)

**Raté ! :** « Les PC 2286 et 2386 sont tellement fiables que la firme de Sugar échange tous les modèles vendus avec disque dur pour couper court à toutes rumeurs à propos de certains problèmes... Raté ! » (Acidric Briztou p. 33)

# 73 Consoles 16 bits : la fin des micros ?

**Au sommaire :**

- Test de la Game Boy
- Enquête : les jeux sur consoles 16 bits vont-il tuer les micros ? Certains en tremblent d'appréhension, d'autres de joie. Qui va gagner ?
- Initiation : comment fonctionne la mémoire de votre micro ? Mathieu Brisou vous explique comment bien la gérer
- Budokan sur PC, Ghostbusters II, Cabal sur Amiga




**Maturité :** « La mentalité des groupes pirates français est désastreuse, contrairement à leurs collègues européens, ils sont trop jeunes et pas assez mûrs... » (Interview de X, l'organisateur de la Devil's Party 89, copy-party internationale où Juju, au péril de sa vie, avait été envoyé, p. 39)

**Incompris :** « A quoi ça sert que Whitaker, il se décarcasse ? Si vous désirez faire de l'animation sonore, vous enregistrez quelques bruits avec un sampler (robinet qui coule, porte qui grince, coups de marteau), la rédaction de Tilt crie au génie et vous donne un Tilt d'or. Comment ? Vous aimez la musique ? Vous n'êtes vraiment pas dans le coup ! » (AHL, pas content après le Tilt d'or de la meilleure animation sonore décernée aux Voyageurs du Temps, p. 39)

# dossier

## 1990

# 74 Chaos Strikes Back

**Au sommaire :**

- Plus fort que Dungeon Master : Chaos Strikes Back
- Le STOS enfin disponible en français
- Indianapolis 500, Vette sur PC, Battle Squadron, It Came From the Desert sur Amiga, Hard Driving sur ST
- Championnats européens : les résultats. Le meilleur joueur européen est français, il s'appelle Guillaume Noiret



**Panne sèche :** « Créatifs, les pirates ? Dommage que l'ex-groupe pirate Ackerlight ne soit pas présent. Devenu éditeur, leur premier produit se nomme Wings of Glory. Ce jeu est proche de 1943 et, d'autre part, Broderbund a sorti il y a deux ans Wings of Fury. Où est la créativité là-dedans ? » (Laurent Weill, Pdg de Loriciel, lors de la même conférence, p. 30)

**Si maman, si... :** « Si les pirates achetaient les jeux au lieu de pirater, le marché français du logiciel représenterait 1,5 milliard de francs au lieu des 300 millions actuels ! » (Benoit de Maulmin, d'Infogrames, lors de la conférence sur le piratage organisée au Salon de la Micro à l'espace Champerret, p. 30)




# 75 Scoop ! La console 16/32 bits de Commodore

**Au sommaire :**

- Sherman M4, ESS, Drakkhen sur ST, Operation Thunderbolt, F29 Retaliator sur Amiga, PC Kid sur Nec
- Comment utiliser un modem, quels sont les plus performants, comment les brancher ? Un dossier Tilt
- Premiers écrans de Harricana, Midwinter arrive...





**CDTV :** « Depuis un certain temps, le bruit courait que Commodore allait lancer une nouvelle machine. C'est une console ! Carte mère d'Amiga 500, un mega de mémoire pour le son et l'image, un lecteur de CD-ROM, pas de clavier, une télécommande à infra-rouge, la nouvelle console de Commodore coûtera de 5 000 à 7 000 francs... » (Tam-tam soft p.118. Cette fameuse « console », entrevue grâce à de faux badges et à un camouflage sophistiqué sur le CES, sera très vite dévoilée : ce sera le CDTV...)
**Sacrifice :** « Ata Ata Holo Uglu, c'est à ce cri, lancé par Philippe Ulrich, qu'un 520 ST a été sacrifié à coup de hache sur le Forum Atari. » (Tilt journal p. 42)
**Un peu prématuré :** « Atari, réduit à exposer dans un hôtel, a de bonnes raisons de se faire des cheveux. IBM serait sur le point de sortir un 16/32 bits de loisirs. Quant à Amstrad, s'il ne réagit pas rapidement, il est condamné. » (Tam tam soft p. 118)

C'est un dur qu'il me faut ! " Elle est sortie Brutalement " Aïe, Aïe !!

## 76 La banane dans le chou !

**Au sommaire :**

- Dossier : le choix d'un matériel idéal pour un musicien qui a la banane et du choux ! (le sourire et de l'oreille, bandes d'ignares !)
- Le match Lynx/Game Boy
- Le banc d'essai de la Supergrafx
- Croisière pour un cadavre, Secret Defense : Operation Stealth, Warmonger en avant-première
- Les tests de Full Metal Planet et de Midwinter sur ST, de Tower of Babel sur Amiga



**Titus, c'est dingue ! :** « Si vous êtes assez dingue pour créer un jeu pour une machine qui n'existe pas encore, c'est que votre département recherche et développement sert vraiment à quelque chose. » (Sega à Titus, à propos d'un jeu sur CDI créé par Titus)
**Dure :** « L'année 1989 a été très dure pour nous. Nous avons licencié 100 personnes sur 120, abandonné notre immeuble en Californie et la plupart de nos installations ont été détruites par le tremblement de terre ». (Interview de la directrice du marketing d'Epyx, p. 27)
**Dum-Dum :** « Pour la première fois, j'écris sans peur parce que la Securitate a été liquidée. Je suis passionné d'informatique, une science pas interdite mais maudite parce qu'informatique = décentralisation de l'information. Après quelques rafales de mitraillettes et dix balles dum-dum dans ma chambre, mon Amiga que j'avais réussi à me procurer après deux ans d'attente est mort. Je lance un appel pressant... » (Calin Butiu, Timisoara, Roumanie, p. 30)



## 77 La Lynx est là !

**Au sommaire :**

- Tous les échiquiers électroniques au banc d'essai
- Silkworm 4, Cadaver, Turrican, Wings, LHX Attack Chopper et Prince of Persia en avant-première
- Colonel's Bequest sur PC, Infestation, Tennis Cup, Pipe Mania, Rainbow Islands sur Amiga
- Créez votre serveur minitel sur ST
- La solution d'Indiana Jones and the Last Crusade

**Atari :** « La Lynx sera vendue avec quatre jeux, annonce Atari. Renseignements pris, ces quatre jeux sont en fait les quatre épreuves d'un seul jeu : California Games. J'adore ce genre d'humour ! On peut supposer que, s'il s'agissait d'un jeu d'arcade avec 12 niveaux, Atari aurait annoncé que la console était vendue avec 12 jeux... » (Tilt Journal p. 31)



**Bravo ! :** « Nous avons essayé de faire quelque chose et espérons y être parvenu ! » (Philippe Martin, à l'occasion de la soirée de remise des prix Amstrad Cent pour cent au Croixement, p. 38)

## 78 Maupiti Islands dévoilé

**Au sommaire :**

- Tous les émulateurs pour transformer votre ST ou votre Amiga en Mac ou en PC
- Maupiti Island, Klax sur ST, Loom, Ultima 6 sur PC

**Poète et paysan :** « Mais où sont donc passés les inventeurs géniaux, ces gazelles qui sautillaient allègrement en avant du troupeau ? » (Chapeau d'intro au reportage sur le CeBIT 90)
**Je crois en toi, micro :** « Moi, je crois que ceux qui achètent un micro et non une console recherchent autre chose. En tout cas, c'est ce que je crois. Et c'est à moi de faire passer le message... » (Interview de Marion Vannier, Pdg d'Amstrad, p. 32)
**Vinaigre :** « Ecoutez, moi, pour mes enfants qui ont 7-8 ans, je n'achète pas un PC Compatible. J'achète un ordinateur familial. On n'attrape pas les mouches avec du vinaigre... » (Idem)
**Prémonitoire :** « Aujourd'hui, je ne peux évoquer que le passé et non le futur. » (Idem)

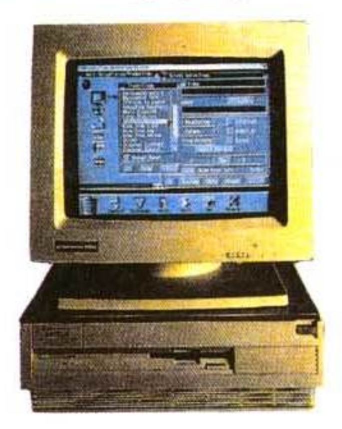
## 79 L'Amiga 3000

**Au sommaire :**

- Lancement mondial de l'Amiga 3000 au Sicob
- L'ATI (pour Art et Technologie de l'Image), une école destinée à tous les passionnés d'images de synthèse, nous ouvre ses portes



- Le plan des Voyageurs du Temps
- F 29 Retaliator, Turrican sur Amiga, Railroad Tycoon sur PC
- Comment travaillent les graphistes de BAT, des Voyageurs du Temps, de Tennis Cup ? Comment se servent-ils des digitalisations ? Combien gagnent-ils ? Tilt répond et offre en prime 8 astuces « pro » pour les accros du graphisme sur micro
- Qu'est-ce exactement que le DVI ? Tilt explique cette fabuleuse avancée technologique qui relègue Dragon's Lair au rang de gentil bricolage



**Cris du cœur, ou plutôt de l'estomac :** « J'étais moi-même crackeur et je suis maintenant programmeur de jeu. Je peux vous dire que c'est pas énorme, la somme que l'on gagne chaque mois et que ceux qui piratent nous en bouffent une bonne partie. Alors les mecs, please, arrêtez de pomper notre travail : c'est notre bouffe ! » (Forum p. 114)

# 80 La Turbo GT de Nec et la Neo Geo déboulent

**Au sommaire :**

- Le test complet d'Operation Stealth sur ST, de Wolfpack sur PC, Unreal sur Amiga
- Powermonger, le dernier-né d'Electronic Arts
- Dossier comparatif joysticks
- Comment sont protégés les softs. Le point sur les différents types de protection, leurs structures, leurs points forts, leurs défauts
- Trucs et astuces sur Maniac Mansion

**Scoop :** « La nouvelle a éclaté comme une bombe : une firme japonaise vient de mettre au point un appareil permettant de transférer les programmes Amiga sur des cartouches vierges à destination de la Megadrive. L'appareil coûte 1 500 francs et les cartouches vierges 150 francs. C'est notre confrère britannique Computer and Video Games qui a été le premier à publier ce scoop, photos à l'appui. Dès le numéro de mai, Joystick reprenait très sérieusement l'info, suivi de Micronews. Seulement, voilà : il s'agissait d'un poisson d'avril monté par Computer and Video Games. » Non content d'avoir épinglé nos confrères, l'auteur de l'article, perfide, ajoutait : « Ils ne manquent pas d'humour en Angleterre, alors qu'en France, les traditions foutent le camp : voilà qu'on fait les poissons d'avril en mai. » L'auteur de cet article, vous vous en doutez, n'était autre... qu'AHL. Tss, tss, tss... (Tilt Journal p. 34)

*Est-ce parce que je suis sou, autant qu'elle m'a caché dans le placard ? Julie ! Julie !*



# dossier

# 81 La guerre des consoles est déclarée

**Au sommaire :**

- La guerre des consoles : 14 machines au banc d'essai
- Trois nouveaux Amstrad sur le sentier de la guerre
- IBM à l'assaut des ST et Amiga
- Présentation du FM Town
- Epic en avant-première

**Prix :** « Exemples de prix relevés pour Stormlord dans trois boutiques : 99 F, 199 F, 249 F. Pour First Word : 599 F, 650 F et 850 F. Pas mal, non ? » (Forum p. 146)

**Russie :** « Question : ce contrat a-t-il été juteux pour vous ? Réponse : pas vraiment. C'est le Computer Center Academy of Science of USSR, pour lequel je travaille, qui est propriétaire officiel du jeu et qui touche les royalties. » (Interview de Alexei Pajitnov, auteur de Tetris p. 42)

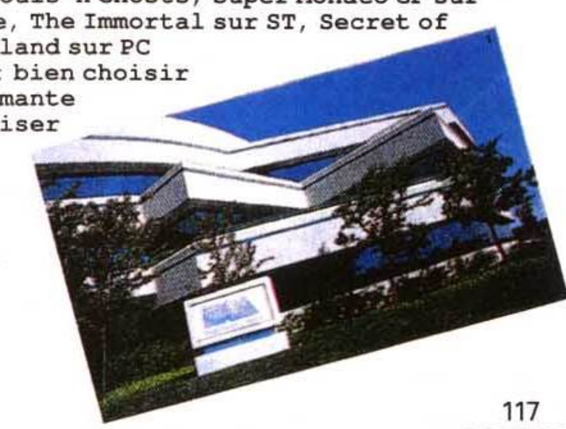
**Méthode Coué :** « J'aurais pu faire une console 16 bits mais je suis persuadé que notre console permettra de réaliser des jeux aussi bons que ceux qui tournent sur Megadrive ou Nec. » (Interview d'Alan Michael Sugar, à propos du lancement de la GX 4000)



# 82 Indianapolis 500 sur Amiga

**Au sommaire :**

- Visite d'Electronic Arts USA
- Silent Service 2 sur PC, Simulcra, Pang sur Amiga, Ghouls'n Ghosts, Super Monaco GP sur Megadrive, The Immortal sur ST, Secret of Monkey Island sur PC
- Dossier : bien choisir son imprimante et l'utiliser au mieux
- Le test complet d'Amos, sur Amiga



# 83 Wing Commander explose !

**Au sommaire :**




~ Lord of the Rings, Eye of the Beholder en avant-première
~ Présentation des nouveaux Mac
~ Le banc d'essai du PS/1
~ Cadaver sur ST, Wing Commander sur PC, Powermonger sur Amiga
~ Tilt fait le point sur les CD-ROM, CDI, CDTV, DVI



**Flop !** « Au coeur des jeux Nintendo est le premier ouvrage publié en France sur ce sujet. Les cartouches font l'objet d'une analyse aussi compétente qu'ennuyeuse. De plus, chaque jeu se voit attribué une cote de violence. Il y a aussi des aides pour les jeux mais ils sont imprimés à l'envers, ce qui oblige à utiliser un miroir pour les lire. » (Tilt Journal p. 41)

# 84 Le match ST et Amiga contre PC et Mac

**Au sommaire :**

~ ST et Amiga contre PC et Mac : une analyse des points forts et des points faibles de chaque machine pour vous aider à choisir
~ Avant-premières : Gods, Croisière pour un Cadavre qui se précise, Silkworm 4
~ Le Forum Atari est une réussite avec le TT 32 bits, enfin montré en France
~ Tests : Panza Kick Boxing sur ST, James Pond, Captive sur Amiga
~ La solution de King's Quest 4



**No problem :** « S'il le fallait, Atari pourrait mettre un concurrent du CDTV sur le marché en trois mois. » (Sam Tramiel, interview) **Tout s ex Tout s'explique !** « Il en est des micros comme des hommes. Comment expliquer une passion ? La relation entre le micro et celui qui lui caresse le clavier est souvent inexplicable. Le coup de foudre, ça existe... » (J.-L. Renault p. 150)
**Dégueulasse :** « Dans Killing Clouds, le personnage est attaché sur un siège et vous lui administrez des chocs électriques pour le faire parler. Sa loquacité dépend de sa résistance à la douleur. Le joueur devra trouver les moyens les plus efficaces tout en gardant son prisonnier vivant. Peut-on admettre de telles séquences dans un jeu ? » (Tilt Journal p. 14)

# 85 H Le Guide 1991

**Au sommaire :**

~ Les 25 meilleurs jeux du monde
~ Tous les jeux d'échecs à moins de 5 000 francs
~ Prince of Persia, BAT, Maupiti Island, Captive, Pipemania, Powermonger, Indy 500, PC Kid, Pang et d'autres sont Tilt d'or !

**Elégant :** « J'aime : le prix de la console et des cartouches, la qualité de la ludothèque. Je n'aime pas : soyons indulgent... » (AHL en conclusion du banc d'essai de la VCS 2600)



# 1991

# 86 Banana San arrive !

**Au sommaire :**

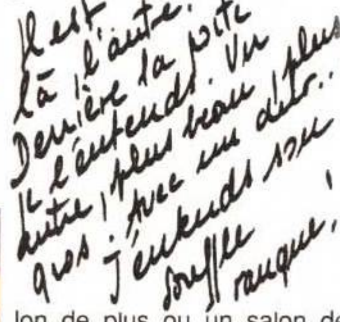
~ Nihon no Tilt, la nouvelle rubrique de Banana San, fait un tabac
~ Lemmings déboule en avant-première
~ Amiga 90, à Cologne, confirme la montée irrésistible de Commodore et fait paraître tout terne l'Amstrad Expo
~ Au salon de la micro, l'équipe de France du Championnat Européen des jeux vidéo pulvérise ses concurrents : 12 000 francs pour Mohamad Sadeghin, le premier, et 9 500 francs pour Gérald Vespier, le second
~ Golden Axe, The Animation Studio sur Amiga, Pick'n Pile sur ST
~ Le Grand Marabout Eric Cabéria donne à tous ceux qui viennent d'acquérir un micro de précieux conseils et guide leurs premiers pas



L'équipe de France au grand complet : Stanislas, Mohamad, Sébastien, Gérald et Antoine avant le grand départ !



Les grands d'Espagne : Juan Jose, Jose Antonio, Luis Manuel, Alberto et Miguel Angel, souriants malgré la défaite.



**Tristoune :** « Il est bien loin le temps où Amstrad déplaçait les foules par son image novatrice. Partagée entre les jeux sur GX 4000 et les PC pas chers, la marque fait figure d'entreprise sérieuse. Un salon de plus ou un salon de trop ? » (Intro au reportage Amstrad Expo p. 28)



# 87 Super Famicom, Turbo GT, Game Gear

**Au sommaire :**

~ Dossier : la presse micro mondiale au banc d'essai
~ Match : Game Gear contre PC Engine GT
~ Banc d'essai : la Super Famicom
~ Vaxine sur ST, Castle of Illusion sur Megadrive



**Happy birthday :** « Le 4 décembre, date de la soirée de remise des Tilt d'or, coïncidait avec l'anniversaire de Stéphane Lavoisard, rédacteur en chef de Génération 4. Nous ne pouvions que lui offrir la collection complète de Tilt. 35 kilos à bout de bras, une performance dont s'est rit notre athlétique confrère... » (Tilt d'or, p. 27)
**Commodore réfléchit :** « Un nombre important d'Amiga 500 sont utilisés comme consoles de jeu. Autrement dit, interface imprimante, bus d'extension, etc. sont inutiles aux joueurs. L'Amiga 3000, débarrassé de ces appendices, coûterait moins cher et pourrait donc être positionné comme concurrent direct des consoles japonaises haut de gamme... » (Tilt Journal p. 38)
**Rumeurs :** « Nintendo ne veut pas commercialiser sa console 16 bits avant 1993-1994. Encore que de vagues rumeurs avancent la date d'une commercialisation courant 1992. » (Banc d'essai Super Famicom p. 84)
**Avec le temps... :** « Elie Kenan quitte Atari. Daniel Hamaoui le remplace... » (Tilt Journal p. 31)
**Maxwell, une piste :** « Patron de presse bien connu, Robert Maxwell possède un véritable empire, qui s'étend jusqu'à l'édition de jeux par le biais de Mirrorsoft. Or, le dernier-né de cet éditeur, plus précisément Killing Cloud, nous avait posé un cas de conscience. La présence d'une scène de torture nous apparaissait particulièrement choquante. Notre confrère d'outre-Manche, New Computer Express, rapporte que Robert Maxwell lui-même, notamment à la suite de l'article de Tilt, décide de faire retirer cette scène de Killing Cloud ». (Tam-tam soft p.123. Faut-il faire un lien entre cette décision et le décès mystérieux du patron de presse ?)




# 88 Antoine Tomas invente la disquette en carton !

**Au sommaire :**

~ Match Game Mate/Game Boy
~ Populous II en avant-première
~ L'Atari 7800 attaque les Nintendo et Sega 8 bits !
~ La Lynx 2 arrive

**Vision :** « Si l'on compare notre industrie à celle du cinéma, nous en sommes au passage du muet au parlant. Nous allons faire un bond fantastique dans les années à venir. » (Roberta Williams, dossier p. 98)
**Mutation :** « Le compartimentage floppy/cartouche n'existe plus. Les éditeurs travaillent aussi bien sur le marché de la micro que sur celui de la console. » (Dossier p. 101)

# 89 Le CDI Philips approche !

**Au sommaire :**

~ Toutes les pistes pour gagner votre vie dans la micro, les emplois proposés, les salaires pratiqués, les besoins du secteur, les adresses utiles, les formations qui « marchent »...
~ Tilt a visité les laboratoires secrets de Philips
~ Imagina fête ses dix ans d'images de synthèse
~ Lemmings sur Amiga, Midwinter II sur ST
~ La solution de Leisure Suit Larry 3

# 90 Antoine Tomas : la disquette en carton II, le retour

**Au sommaire :**

~ Les nouveaux Atari, Mega STE en tête
~ Tous les scanners au banc d'essai
~ Le CeBIT de Hanovre marque le triomphe des PC
~ Choisir un Basic pour son PC
~ Eye of the Beholder sur PC
~ Le plan de Space Quest III

**Tenace :** « Pourquoi ne parlez-vous pas du MSX qui, malgré sa décadence, constitue toujours un parc de 100 000 machines ? » (Forum)

*Julie m'a transféré. Ce doit être une cave. Il fait si humide et si noir ! Où suis-je...*

# 91 Commodore lance le CDTV



**Au sommaire :**

~ Les démos de A à Z. Les plus belles réalisations, le lexique des termes usuels dans le milieu « démo », les meilleurs groupes...

**Suspense :** « La Game Gear blanche est-elle la même que la Game Gear noire ? » (Tilt Journal)
**Scandale :** « Comment ne pas se tordre de rire quand on voit la Lynx élue console de l'année et recevoir un European Award alors que la Megadrive fait un tabac et que la Super Famicom rallie tous les suffrages ? » (Tilt journal p. 36)

***Le gag de l'année***

**LA LISTE DES EUROPEAN AWARDS (JEUX)**

**Meilleure animation** : *Dragon's Lair II - Time Warp*
**Meilleur graphisme** : *Shadow of the Beast II*
**Meilleure sonorisation** : *Shadow of the Beast II*
**Meilleur jeu d'action** : *Killing Game Show*
**Meilleur jeu de rôle/aventure** : *Secret of the Monkey Island*
**Meilleur jeu de réflexion** : *Klax*
**Jeu le plus original** : *Lemmings*
**Meilleur emballage** : *Ultima VI*
**Meilleure simulation** : *F-19 Stealth Fighter*
**Meilleur éditeur** : *Psygnosis*
**Meilleur jeu de l'année** : *Lemmings*
**Meilleur jeu sur console** : *Tetris (NES)*
**Console de l'année** : *Lynx*
**Meilleur micro de l'année** : *Amiga 500*

**Super-tenace :** « Vous avez déjà comparé les résolutions d'un CPC, d'un C64 et d'un Spectrum. Merci, mais les gros pixel (je devrais dire énormes) de ces deux premières machines font ricaner le Spectrum... » (Forum p. 114)

**Retard :** « Dans le domaine micro, Amstrad a depuis longtemps un métro de retard. Cette fois, il y a beaucoup trop de machines performantes pour qu'Amstrad puisse espérer un quelconque succès » (Forum p. 115)

**Amour-passion :** « Je vois bien que mon ST est maintenant désuet, que ses graphismes sont bien primaires et qu'il est moins doué pour l'animation que nombre de ses concurrents actuels. Mais est-ce qu'il existe des raisons véritables pour conserver, contre vents et marées, son ordinateur au-delà de la durée de son existence médiatique ? A quand un dossier sur le problème de l'après-vie des ordinateurs ? Un dossier qui traiterait de l'amour que les passionnés portent à la machine qu'ils possèdent et dont ils ne veulent sentimentalement pas se séparer ? Est-il possible de conserver une dizaine d'année une machine dépassée ? » (Forum p. 121)



## 92 Tilt lance Consoles +

### Au sommaire :

- Gunship 2000, Moonstone, Vroom en avant-premières
- Quelle est la meilleure configuration pour jouer sur un PC ?
- Wing Commander, Secret Missions II sur PC, Armour Geddon sur Amiga
- Dossier : le point sur les univers virtuels
- Au CES de Chicago, la Super Famicom triomphe avec Super Ghouls'n Ghosts et Super R-Type

**Délire :** « Atari stoppe tous les développements concernant la Panther pour se concentrer sur le projet Jaguar, une console 64 bits ! » (Tilt Journal optimiste p. 125)

## 93 Tilt lance Micro Kid's

### Au sommaire :

- Tilt lance un grand concours de scénario et vous explique comment créer votre jeu
- La solution de Eye of the Beholder
- Le banc d'essai du CDTV
- Le test complet de Croisière pour un Cadavre
- Une interview des Bitmap Brothers




**Quatre journalistes rejoignent Tilt et Consoles + :** Dogue de Mauve, Laurent Defrance, Jean-Michel Maman et Marc Lacombe. Ils vont avoir la lourde tâche de remplacer Dany Boolauck et Alain Huyghues Lacour. Ça va fumer !!

## 94 Le FM Town au banc d'essai

### Au sommaire :

- Le Mega CD dévoilé
- Les secrets de la photo d'écran. Tous les trucs pour réussir ses photos à coup sûr
- Une interview de Philippe Ulrich et toutes les photos de Dune
- Les conseils des plus grands scénaristes de jeux pour vous aider à participer à notre grand concours de scénarios dont le premier prix est une bourse de 30 000 francs et la signature d'une convention de développement sur CDI Philips
- Le plan de Secret of Monkey Island
- Vroom : deux ans de travail et, à la clef, une simulation époustouflante

## 95 Wing Commander II, le plus beau jeu du monde...

### Au sommaire :

- Les virus sont désormais bien connus. Comment les éviter, s'en protéger et les détruire ? Tilt fait le point sur les dernières techniques anti-virus
- Tous les derniers développements d'Origin en avant-premières
- Reportage : l'International Coding Conference est le plus grand rassemblement d'auteurs de démos d'Europe. Quatre jours de folie et de démos plus belles les unes que les autres...
- Banc d'essai : le 500 Plus
- Le plan de Prince of Persia, Maniac Mansion

**Des vessies pour des lanternes ? :** « Atari s'apprêterait à lancer un lecteur de CD-ROM compatible CDI. » (Tilt Journal p. 44)

**Du maître à Scarabée :** « Le message est clair : « Le futur n'est pas écrit. Il n'y a d'autre destin que celui que nous créons nous-même. » (Dogue « Zen » de Mauve à propos de Terminator 2, p. 58)

## 96 Le CDI, enfin !

### Au sommaire :

- Paint box, une nouvelle rubrique pour tous les amoureux du dessin sur micro
- La présentation officielle du CDI, amorce d'une lame de fond qui va révolutionner la micro ludique
- Comment coupler un camescope à un micro, pour quels résultats, avec quel matériel et à quel prix : un dossier très complet sur un sujet peu exploré

**Montée en puissance :** « Wing Commander II tournera-t-il sur mon 286 à 10 MHz ? Réponse : A moins de vouloir faire un combat par semaine avec un repas entre chaque tir, je pense qu'il est inutile d'acheter ce jeu. Quant à Strike Commander, il nécessitera un 386 33 MHz... » (Forum p. 129)




## 97 Le Guide 1992

**Au sommaire :**

- Magic Pockets, Croisière pour un Cadavre, Vroom, Civilization, Wing Commander II, Another World - et quelques autres - élus Tilt d'or...
- Les meilleurs jeux de l'année classés par catégorie (Plates-formes, Shoot'em up, beat them all, jeux d'aventure, de rôles, etc.)
- 1 116 logiciels et cartouches, soit une année complète de jeux sur micros et consoles, au banc d'essai
- Super comparatifs : les matchs des 16 bits, des 8 bits, des portables. ST contre Amiga contre PC contre Macintosh...

*Les invités se sont réunis autour d'un majestueux buffet. Tout le monde avait le sourire aux lèvres. Juste un regret : la salle n'était pas assez grande pour accueillir tous nos fidèles lecteurs.*

**D'accord, pas d'accord ? :** « L'arrivée des Japonais est un facteur de maturation du marché. En particulier avec une garantie de qualité. Ceux qui ont connu les micros britanniques de la première moitié des années quatre-vingt (Oric, Sinclair) comprendront que l'on s'émerveille devant l'alimentation et les ports de la NES. Tous ceux qui ont explosé de rage devant un Powerdrome d'E.A. sur Atari ou un Turbo Cup II de Loriciel sur PC, honteusement inexploitables, pourront passer sur NES ou sur Megadrive avec soulagement. Le contrôle de fer qu'exerçaient, au début, les japonais a quelque peu moralisé le marché. Tous les jeux sont parfaitement jouables... » (Grant Octopus p. 131)

**Snif ! :** « Ça me fend le coeur de vous le dire mais j'ai bien peur que les jours de la Supergrafx ne soient comptés... » (Banana San, match des 16 bits, p. 139)

# 1992

## 98 1992 : l'année du Compact Disc...

**Au sommaire :**

- Tous les CD-ROM pour ST, Amiga, PC et consoles testés, comparés, annoncés...
- La solution d'Ultima V
- Le test complet de Civilization, un des plus grands jeux du moment avec Epic et Robocop 3...
- Un Amiga couplé à un lecteur de CD Vidéo Pioneer, c'était à Cologne, au Salon Amiga 91...
- PC, Sound Blaster Pro et CD-ROM, ou comment transfigurer votre PC...



Le lecteur de CD vidéo de Pioneer permet d'utiliser les jeux laser originaux (Dragon's Lair) sur votre Amiga.

Le lecteur laser est une belle machine qui ne dépareillerait pas dans votre ensemble Hi-Fi. Seul inconvénient, son prix élevé.

**Prémonitoire ? :** « J'ai veillé à respecter au maximum la taille réelle et la prépondérance des différents cadrans et voyants... » (Rainer Bopf à propos du programme... Airbus A320 ! Avant-premières p. 16)

**Glacial :** « Un conseil, testez vous-même votre résistance : ouvrez une bonne centaine de fois votre propre frigo avant d'acheter ce programme. Si vous trouvez ça drôle, c'est que l'investissement en vaut la chandelle ! » (Olivier Hautefeuille, refroidi par Hare Raising Havoc. Hits, p. 59)

## 99 1992 : l'année du PC...

**Au sommaire :**

- Toutes les nouveautés micros du CES de Las Vegas, dont les extraordinaires Dark Seed, Guest, F 15 Strike Eagle III, Sherlock Holmes, B 17 Flying fortress...
- Les secrets de la digitalisation vidéo dévoilés par Pascal Jarry, responsable des développements logiciels de Loriciel
- Un reportage dans les coulisses de Micro Kid's, pour tout savoir sur la réalisation d'une émission télé dédiée aux jeux
- Les tests de Eye of the Beholder II, Monkey Island II, Elvira II...




**Un vrai pro :** « Il y a aussi les jeux de rôles, c'est la deuxième gamme. Alors là, vous êtes Batman, vous êtes la Tortue Ninja, vous êtes Robocop. Vous avez les mêmes armes et vous détruisez comme dans le film. » (De l'affligeant Florian Spiero, « expert » en jeux vidéo de l'émission La Grande Famille, Tilt Journal p. 30)

**Percutant :** André Panza à propos d'André Panza Kick Boxing : « Je n'aime pas perdre, surtout contre moi-même ! » (Micro Kid's p. 13)

## 100 ... 1992 : l'année de Tilt !

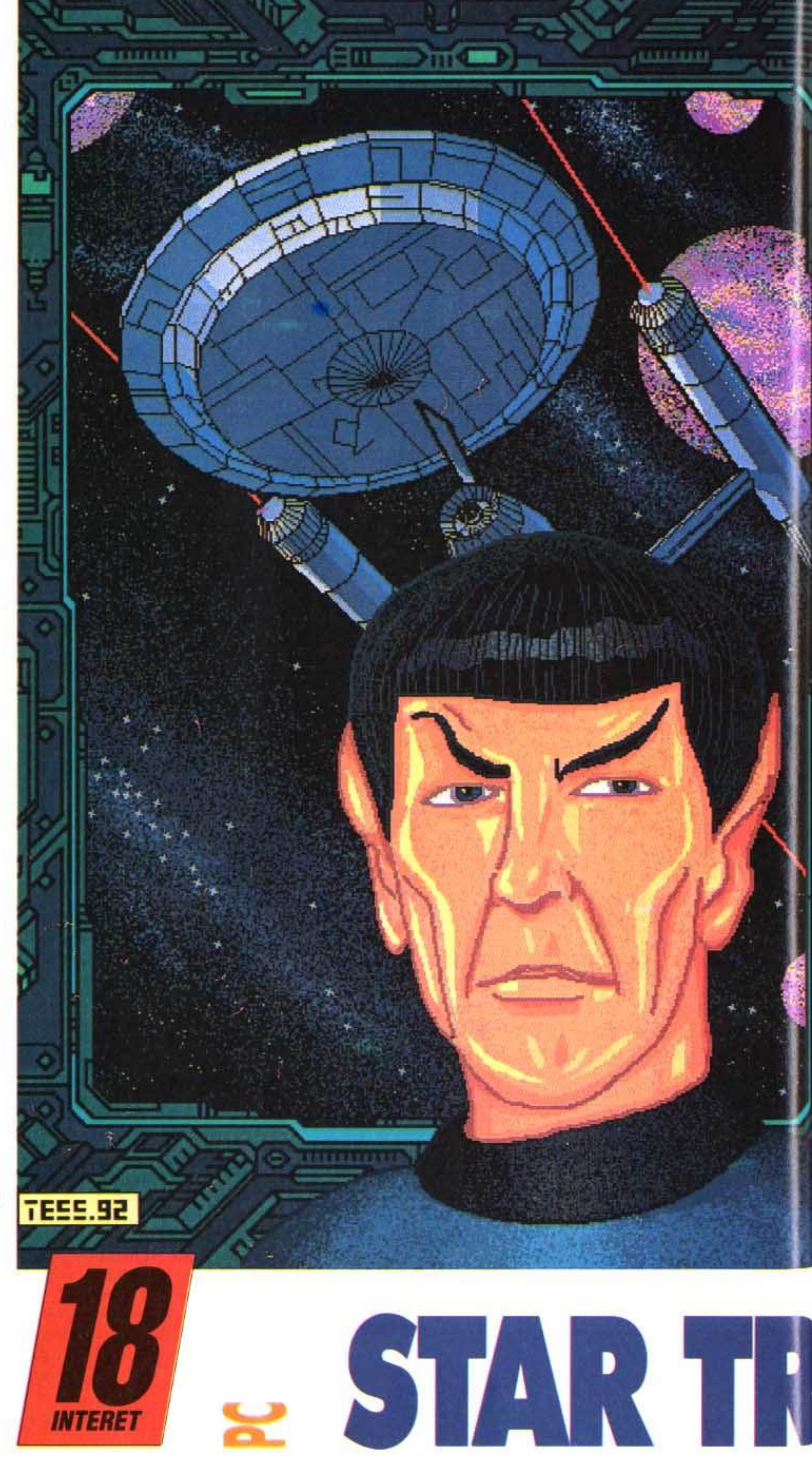
« Tilt, qui était déjà très « micros », va se consacrer exclusivement aux compatibles PC, Amiga et Atari ST. Sans oublier, bien sur, les CDI, CDTV, X68000 et autres FM Towns qui représentent les machines de demain... » (Edito, p. 4)

**Voilà, ce dossier « 100 numéros de Tilt » est bouclé. En route pour une autre décennie. Rendez-vous le premier juillet 2001 ! Il y aura, je peux vous le dévoiler en exclusivité mondiale, le test de Lovesplit II sur XCray 3000...**



Alors, chers aventuriers, toujours sur la brèche, je suppose? Moi, je suis bloqué dans *Black Crypt*, mais à part ça, ça tourne. Sans transitions, je vous présente les jeux d'aventure qui ont largement mérité leur place dans votre rubrique préférée. *Star Trek* est, bien sûr, le jeu à ne pas rater si on est un trekkie! Pour ceux qui adorent *Leisure Suit Larry*, voici *Les Manley : Lost in L.A.* Vous y découvrirez les endroits chauds de la Californie. Les joueurs de jeux de rôles pourront s'éclater avec *Matrix Cubed*, le nouveau *Buck Rogers*. Une bonne nouvelle pour les PCistes, *Maupiti* (le Tilt d'or, s'il vous plaît) débarque avec ses 256 couleurs!

Marc Menier




18 INTERET

PC

# STAR TR

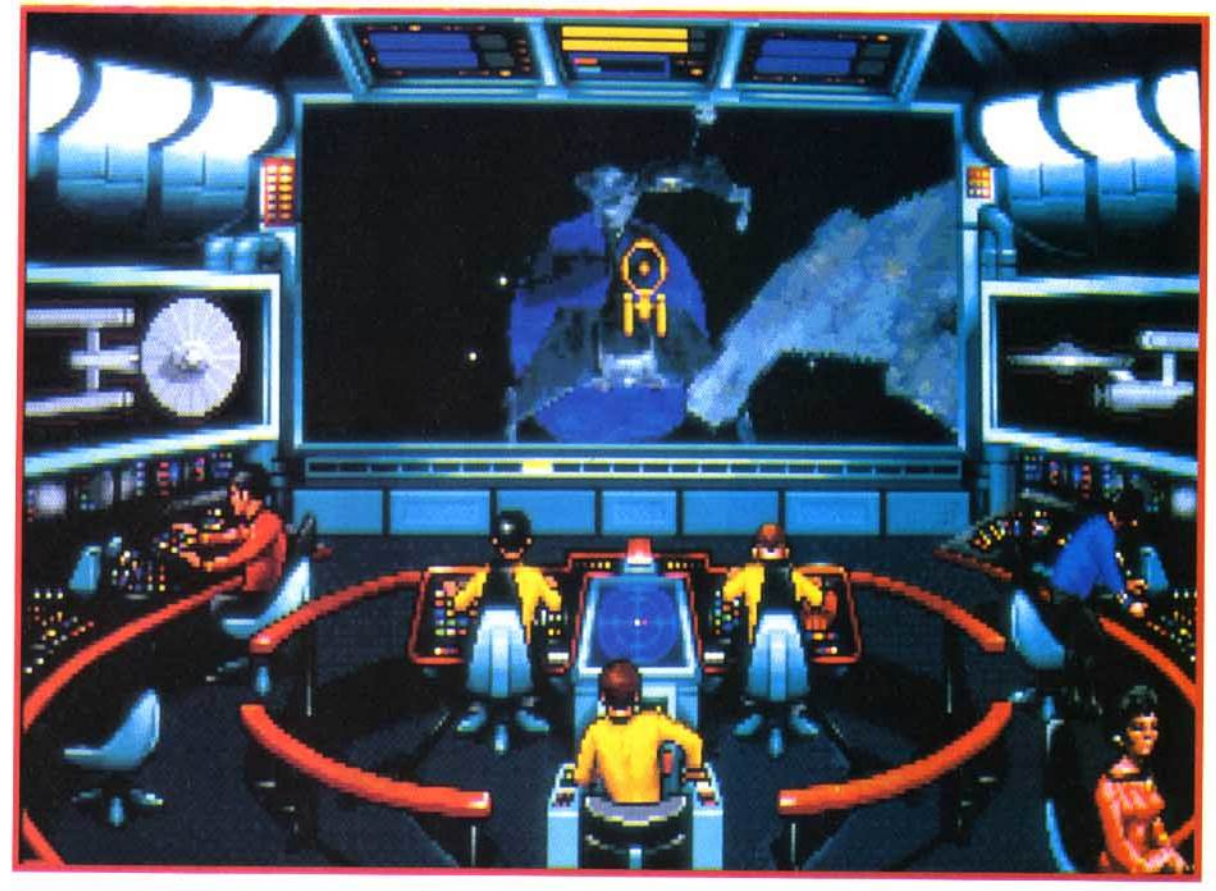


**Machine : PC mode graphique : VGA 320 × 200 (256 couleurs) /EGA/TANDY Média : 5 disquettes 5"1/4 Carte son : Roland Lapc-1/MT-32, AdLib, Soundblaster, Soundblaster Pro, Pro Audio Spectrum Contrôle : clavier ou joystick place mémoire sur disque dur : 8 Mo**



## CELA RESSEMBLE A...

**La partie de *Star Trek 25th Anniversary* dans l'espace présente dans son déroulement plusieurs similitudes avec *Wing Commander*. Les phases de déplacement automatique se font suivant la même technique et les combats sont semblables (ceux de *Star Strek* étant plus simplifiés, bien sûr). La réalisation technique de Wing Commander reste globalement supérieure.**



**Les combats se font à partir du pont de l'Enterprise. Tout le monde est à son poste habituel : Scotty aux réparations, MM. Sulu et Tchekov à la navigation et Uhura aux communications. M. Spock, quant à lui, donne à l'aide de son ordinateur des conseils avisés. Il est possible d'effectuer la plupart des actions de la série télévisée.**

Dans *Star Trek 25th Anniversary*, vous avez bien évidemment le rôle du capitaine de l'*USS Enterprise*, James T. Kirk. A l'instar de la série, vous allez devoir mener à bien une série de missions (des épisodes en quelque sorte). Mais vous n'êtes pas tout seul : Mac Coy, M. Spock et Scotty forment une équipe à toute épreuve.

*« – Capitaine, capitaine ! Ils viennent de lever leurs boucliers !!*

*- Armez les torpilles à photons, monsieur Sulu !! »*




**La carte interstellaire (qui fait office de protection) propose une vingtaine de destinations. Un simple ordre et Tchekov propulse l'Enterprise en hyper-espace à l'autre bout de la galaxie où l'attendent les vaisseaux klingons qu'il lui faudra affronter dans une lutte sans merci.**

**En 1991, la série *Star Trek* fêtait ses 25 ans d'existence. A l'occasion de cette commémoration, les programmeurs d'Interplay ont décidé d'adapter sur *PC* les aventures de l'Enterprise. Le pari était osé, car les fans de *Star Trek*, très nombreux, sanctionneront impitoyablement la moindre erreur. Eh bien ! que tous les trekkies se réjouissent. Action, aventure, stratégie : un must.**

***Editeur : Interplay ■ Programme : Jayesh J. Patel ■ Directeur artistique : Todd J. Camaster ■ Musique : The Fat Man, Dave Govett.***

# EK 25th ANNIVERSARY

## COMPARATIF

**Jeu d'aventure spatiale, *Star Trek* est en fait un mélange de *Wing Commander* et de *Space Quest*. Les similarités avec le premier se retrouvent dans les combats tandis que la partie aventure reprend les ingrédients du second. La comparaison s'arrête là car *Star Trek* propose une série de mini-aventures, chacune sanctionnée par un pourcentage de réussite, ce qui lui confère cette petite touche d'originalité.**

**Outre les combats, on retrouve plusieurs séquences animées similaires à celles de Wing Commander (photo ci-contre). Par exemple, les phases d'approche ou la mise en scène des déplacements rapides entre deux.**



**« Paré pour la téléportation, monsieur Scott ! ». Au cours des missions, vous devrez vous rendre sur différentes planètes. La téléportation est le moyen de transport le plus sûr et le plus rapide d'arriver à destination.**



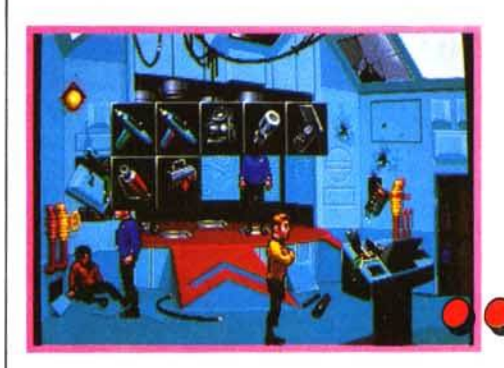
Le système de jeu est séparé en deux parties. La première se déroule sur le pont de l'*Enterprise*. L'équipage au grand complet est là, chacun à son poste. C'est ici que vous recevez les ordres de votre commandement. Vous devez aussi mener des batailles sans merci contre les klingons et autres racailles qui polluent l'espace. Si les discussions ne donnent rien, levez les boucliers et annihilez toute résistance. Parfois, la force reste le seul recours possible. La phase de combat est importante et n'a pas été réduite à un simple jeu annexe. Les vaisseaux ennemis (en 3D) sont très bien animés et les batailles sont exaltantes. Scotty joue ici une part importante, car il doit, avec son équipe, tenir le vaisseau en une seule pièce et trouver le moyen d'alimenter en énergie les boucliers.

*« Fascinant ! Si vous voulez mon avis, capitaine, ces Klingons sont en fait des robots synthétoïdes. »* La deuxième partie du jeu est consacrée à l'aventure proprement dite. Le jeu se déroule exactement comme dans les production Sierra ou Lucasfilm. Vous dirigez Kirk à l'aide du joystick. Spock, Mac Coy et le chef de la sécurité vous suivent auto-



**La partie aventure du jeu se déroule à la manière des productions Sierra. Vous dirigez le capitaine Kirk, les autres suivent automatiquement. Tout est géré au joystick. Un système d'icônes permet de discuter, de regarder, d'utiliser des objets.**

## SEQUENCE



**Les pirates Elasis ont pris le contrôle d'un vaisseau de la fédération. Ayant réussi à court-circuiter les boucliers énergétiques, Kirk et ses hommes se sont téléportés en plein cœur du vaisseau prisonnier. Immédiatement, le docteur Mac Coy soigne un officier blessé.**



**Premier contact avec les pirates ! Les deux gardes sont vite neutralisés par le capitaine Kirk. Le Phaser était réglé pour assommer. Mieux vaut agir vite et libérer les prisonniers avant que les Elasis ne se réveillent.**

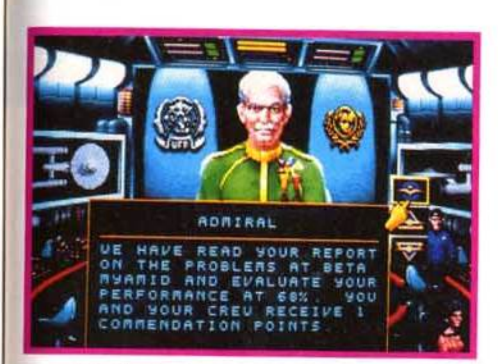



**Après un bref examen de la serrure, M. Spock affirme que le mécanisme d'ouverture a été piégé. L'équipement donné par l'officier blessé dans la salle de téléportation lui permettra de désamorcer la bombe. Les prisonniers sont saufs !**



En mai 1989 (Tilt 66) Olivier Scamps écrivait de Startrek 1 : « Scénario éculé, analyseur de syntaxe plutôt retors malgré l'usage de la souris... cela ne sauve pas le joueur de l'ennui le plus profond... Un bon somnifère ! » Il est heureux de constater que les concepteurs de Startrek II ne se sont pas bornés à mettre en place une deuxième mouture de ce « navet ». Qu'est-ce qui fait la différence alors ? Tout simplement la qualité de la mise en scène de ce deuxième épisode, son maniement facile et surtout une bonne dose d'action pour briser toute monotonie éventuelle.






A la fin de chaque mission, l'Amiral communique le pourcentage de réussite et les points de recommandation. Il est possible de faire plusieurs erreurs sans pour autant échouer (comme de laisser mourir le chef de la sécurité).




Il reste encore à neutraliser les pirates. Ils se sont réfugiés dans la salle de commandement. Quelques coups de phasers en viendraient à bout facilement mais cela n'est pas nécessaire. Le chef des pirates accepte de se rendre sans combattre.

matiquement dans vos déplacements. Quatre joueurs au lieu d'un, voilà une sacrée innovation. Surtout que chacun joue un rôle actif, en rapport avec ses compétences (cela reflète l'autorité du commandant Kirk : vous le dirigez mais il fait accomplir l'action à la personne la plus appropriée). Les graphismes sont magnifiques (malgré la résolution) et les nombreuses animations semblent donner à chaque personnage une vie propre. Ainsi, si vous attendez un peu, vous verrez Spock sortir un tricordeur analyseur, ou bien Mac Coy prendre une de ces positions qui faisaient très « futuriste » à l'époque (le dos droit et les mains dans le dos). L'atmosphère est vivante, on a parfois l'impression de regarder effectivement un épisode. Les missions sont nombreuses et variées. Elles vous emmènent tour à tour sur des planètes éloignées et en plein cœur du vaisseau



Lors d'une action, l'ordinateur choisit automatiquement le personnage le plus adapté à la situation. Ici, le capitaine Kirk assomme avec son phaseur des duplicatas de Klingons.

ennemi, tout cela grâce au miracle de la téléportation.

Tous les fans de *Star Trek* ayant un *PC* se doivent de posséder ce jeu. Les programmeurs ont réussi à redonner vie aux protagonistes de la série dans de nouvelles et palpitantes aventures.

Le jeu est bourré de petits détails et de clins d'œil, même les fameuses discussions entre le bon Docteur Mac Coy et l'inébranlable M. Spock ont été conservées. Dès que l'on charge le jeu, on se retrouve émerveillé devant son *PC*, à vivre ces aventures inédites de nos idoles.

Marc Menier

**18 INTERET**

***Star Trek 25th Anniversary* est une réussite totale. On se retrouve complètement dans l'ambiance de la série télévisée. La pluralité des missions renforce encore plus la ressemblance. A posséder absolument !**

**TYPE** — Aventure animée

**PRIX** — E

**PRISE EN MAIN — 16**
Le système de jeu est simple et facile à utiliser. On entre dans la partie directement, les commandes ne posent pas de problèmes particuliers.

**GRAPHISMES — 16**
Malgré la résolution, on reconnaît nettement chacun des personnages dès le premier coup d'œil. C'est incroyable !

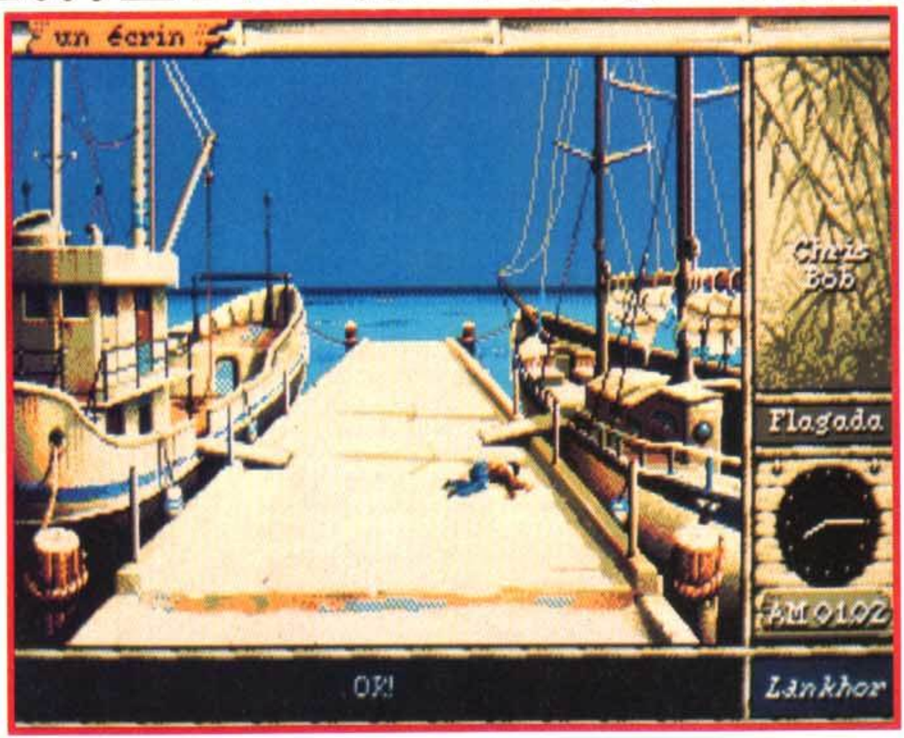
**ANIMATION — 18**
La phase de combat est très bien réalisée. Quant à la partie aventure, les personnages sont très vivants et de nombreuses animations fluides viennent agrémenter les différent tableaux.

**JOUABILITE — 13**
Entièrement géré au joystick. Les programmeurs auraient pu cependant trouver un système d'accès à l'inventaire plus pratique.

**MUSIQUE — 18**
Avec une carte Soundblaster, on a l'immense plaisir d'entendre les musiques de la série télé.

**BRUITAGES — 16**
L'ambiance sonore du jeu est riche. Bruit des phasers, téléportation, petit sifflement caractéristique du communicateur d'Uhura, tout y est ou presque...

Graphiquement, la version PC de Maupiti Island n'a rien à envier aux jeux ST ou Amiga. En fait, seule l'ambiance sonore est moins séduisante sur compatible. Sur la photo de gauche, la découverte du cadavre de Juste. A droite, l'utilisation classique des menus déroulants. Maupiti vous permettra de trouver à même l'écran tous les indices disponibles. A droite de la fenêtre de décor, le tableau indique votre état dans le jeu (ici, « flagada ») et vous avertit surtout de la présence éventuelle d'autre personnages.







# MAUPITI ISLAND

PC

17 INTERET

**Maupiti Island vous a déjà passionné sur *ST* et *Amiga*. Dans la rubrique Message in the Bottle, les enquêteurs de tout poil luttent encore, aidés dans leur travail par la solution complète parue dans le dernier numéro de *Tilt*... Mais il nous fallait encore vous présenter la version *PC* de cette superbe mission. Moins « jolie » que ses consœurs, *Maupiti PC* reste en tête de liste des aventures à connaître.**





Le dialogue est très bien géré dans Maupiti Island. Le joueur n'aura qu'à sélectionner un personnage présent pour ensuite piocher à la souris des sujets de discussion dans la liste qui s'affiche à l'écran. Comme dans le célèbre Croisière pour un cadavre de Delphine, de nouvelles questions vous sont proposées au fur et à mesure que l'enquête progresse. Vous pouvez interroger les suspects sur leur emploi du temps, heure par heure, mais aussi leur montrer les indices.

Jérôme Lange est détective privé. Pour éviter une tempête, le bateau qui l'emportait de par les océans accoste dans l'île de Maupiti. Dès le matin, le drame se noue. La jeune Marie a disparu... Trafic d'armes, drogue ou traite des blanches, une énigme digne de Tagada Christie ! Mise en scène, l'action *Maupiti* en baisse ! Comme nous vous le signalons dans le comparatif des versions *PC*, *ST* et *Amiga*, cette nouvelle adaptation de *Maupiti* à quelque peu perdu de sa classe. Sinon, pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce fabuleux programme, il faut que vous sachiez que ce soft offre des écrans fixes. Loin des animations ou paysages 3D qui font le succès de la plupart des aventures micro, *Maupiti* opte pour une mise en scène plus posée, plus classique. Le joueur sélectionne à la souris des ordres dans des menus déroulants, ordres qu'il applique sur les objets visibles du décor. De très nombreux personnages évoluent dans l'univers de cette mission. Vous devrez les interroger. C'est l'occasion de profiter de superbes synthèses vocales (carte son). Par contre, aucun bruitage ne vient soutenir l'enquête. Graphiquement, *Maupiti* offre de très beaux écrans VGA

## PC • ST • AMIGA

**Maupiti à quelque peu perdu de sa classe lors de son adaptation sur *PC*. Si les graphismes tiennent la route et que le scénario, les options de jeu ou la jouabilité sont toujours aussi plaisants, on ne peut en dire autant de la bande son et des animations. Ici, même si l'on connecte son micro à une carte son, la partie ne s'agrémente que de musiques certes jolies mais qui ne remplacent pas les bruitages présents dans les versions *ST* ou *Amiga*. Quelques exemples : finis l'ambiance « jungle » devant chez Maguy, le bruit des vagues et les craquements dans le bateau. Côté animation, vous ne profiterez pas non plus de la mouche qui volait dans les cuisines *ST* ou *Amiga*, ni du petit ventilateur que l'on allumait avec plaisir au début de l'aventure.**




*Editeur et distributeur : Lankhor (tél. : 46.30.33.03) ■ Conception : Christian Droin, Bruno Gourier et Jean-Luc Langlois ■ Programmation : Guillaume Genty ■ Scénario : Sylvian ■ Graphismes : Stéphane Polard ■ Musique : André Bescond et Atréid Concept.*



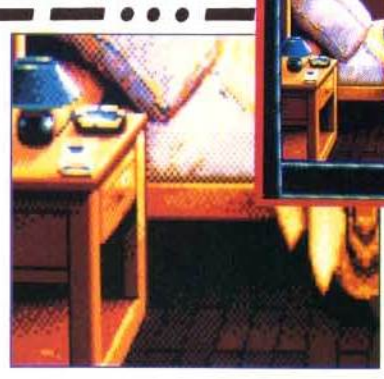




**En mode CGA (photo du haut), Maupiti est en monochrome. Mais la définition graphique reste suffisamment pointue pour que l'on profite au mieux de l'ambiance de l'aventure. La réalisation de la version EGA est excellente. Regardez comme le dessin reste fin, comme les couleurs sont bien utilisées.**

## Configuration matérielle nécessaire

**Machine : compatible PC (XT ou AT suffisants)**
**Modes graphiques : CGA, EGA, VGA.**
**Carte son : Adlib, Sound Blaster**
**Contrôles : souris (recommandée) ou clavier**
**Notice : en français**
**Place requise sur le disque dur : 1 Mo**
**RAM : 512 Ko**




**Voici un bon exemple de la précision graphique de *Maupiti Island* sur PC. L'aquarium est déplacé. Regardez aussi dans le coin inférieur gauche...**

**... ce zoom maison pour vous montrer qu'un simple mégot de cigarette peut être détecté à l'œil nu... Un indice de plus à prendre en compte !**




**L'option « Suivre » est particulièrement intéressante. Elle vous permet de pister un suspect, afin de vérifier ses agissements, et de les confronter ensuite à son témoignage. Admirez au passage les superbes digitalisations.**

ou EGA. Le mode CGA est trop pauvre à mon goût. En conclusion, *Maupiti* sur *PC* ne vous séduira pas autant qu'ont pu le faire les versions précédentes. De plus en plus, on attend aujourd'hui de nos programmes des animations 3D. Cela manque ici. Un scénario qui n'a rien perdu de sa complexité. C'est l'atout majeur de *Maupiti* : un scénario en béton qui garantit à long terme l'intérêt du jeu. S'il est possible de résoudre l'énigme en quelques minutes lorsque l'on connaît le fin mot de l'histoire, il faudra plusieurs journées d'enquête pour bien assimiler le rôle de tous les personnages, pour découvrir, d'indices en dépositions, les tenants et aboutissants du scénario. *Maupiti* n'a rien de linéaire en ce sens. Il vous laisse libre d'agir comme bon vous semble et les interactions entre les divers suspects ou témoins sont passionnantes. Jouabilité, un must ! Les programmeurs de Lankhor se sont attaché à faciliter au maximum le maniement de ce programme. Merci pour nous ! Que l'on joue au clavier ou à la souris, aucune manipulation ne pose problème. Le système qui gère les scènes d'interrogatoire est très bien conçu. Au fur et à mesure que vous progressez, les sujets de discussions s'étoffent et l'on peut même mémoriser certaines phrases clef dans un calepin automatiquement géré par l'ordinateur. Imaginez la puissance du système qui permet de montrer un objet découvert à quelqu'un pour tester ses réactions ou de suivre en catimini un suspect pour mettre à jour son rôle dans l'affaire. C'est génial. Je ne ferais qu'un reproche à la jouabilité de ce soft, concernant les sauvegardes de partie. Elles sont limitées au nombre de quatre, ce qui est peu, et il est impossible de charger une partie sauvegardée sans faire mourir son personnage. Mais ce n'est là qu'un petit défaut, face à la puissance stratégique de ce produit.

Olivier Hautefeuille



***Maupiti Island* a été testé en version *Atari ST* dans *Tilt* 78 page 116 (SOS long) et en version *Amiga* dans *Tilt* 80 page 69 (RS). Pour la suite des aventures de Jerôme Lange, il faudra attendre la sortie de *Sukiya* en été 92.**




***Maupiti PC* perd un point face aux versions *ST* et *Amiga*. Moins « travaillé » il reste passionnant côté scénario.**

**TYPE** — Enquête policière

**PRIX** — C

**GRAPHISMES** — 17
De très beaux écrans fixes qui s'obscurcissent lorsque tombe la nuit. VGA et EGA sont tous deux très bien traités.

**ANIMATION** — –

**MUSIQUE** — 14
Les musiques sont riches et variées. A noter qu'elles sont intéressantes même sans carte son.

**BRUITAGES** —

**JOUABILITE** — 17
Rien à redire pour le maniement de cette mission. Curseur et choix sur écran pour les objets, déplacements ou dialogue.



**MATERIEL**
**Amiga 500 minimum**
**Contrôle : souris**
**Versions prévues : ST et PC**




AMIGA

**15**
**INTERET**

***Editeur : Domark ■ Développement : Teque ■ Programmation : Barry Costas ■ Graphismes : Mark Anthony & Dean Lester ■ Son : Matt Furmss.***

**Jusqu'à présent, les jeux d'aventure en 3D isométrique se limitaient à la manipulation d'un seul héros... *Shadowlands* vous en colle quatre sur les bras ! Pas toujours obéissants mais courageux, les gaillards vont tenter de ressusciter leur prince afin de le remettre sur son trône. *Shadowlands* est un jeu ambitieux qui profite d'une mise en place graphique originale mais dont l'ergonomie n'a malheureusement pas été suffisamment soignée. Il en résulte un logiciel prenant mais au maniement souvent frustrant.**

# SHADOWLANDS




**Sous vos ordres, les quatre personnages font bloc avant de se lancer à l'attaque du squelette qui se trouve pour le moment dans la pièce à coté. Brutus et la Chose, les deux guerriers du groupes, seront les premiers à cogner. Il convient donc de les équiper en priorité avec les armes les plus puissantes que vous aurez pu récupérer.**

Les forces du chaos, menées par l'ignoble Cthul Tol Anuin envahissent le paisible royaume de Kuranos, semant la terreur sur leur passage. Avant de partir explorer la quinzaine de niveaux que propose *Shadowlands*, le joueur devra créer une équipe composée de quatre personnages. Les caractéristiques de chacun étant tirées au sort, on choisira de préférence des personnages aux talents complémentaires. Les décors, quelque peu sommaires, sont présentés en 3D isométrique et dévoilés par un scrolling qui, malheureusement, ne se déroule pas de façon continue, mais saute d'un bloc à un autre, ce qui ralentit nettement l'action. De plus, les personnages sont petits et quasiment indifférenciables les uns des autres... Seul bon point : un ingénieux système qui permet d'éclairer une pièce en fonction de l'endroit où se trouve la source de lumière, laissant certaines zones dans l'ombre et limitant le champ de vision des personnages, obligeant ainsi le joueur à se préoccuper

Attention, une terrible valkyrie approche ! Mieux vaut mettre les personnages en alerte. L'autel enflammé que l'on aperçoit à droite permettra de ressuciter un des membres du groupe au cas ou l'un d'entre eux viendrait à mourir... Ce qui ne saurait tarder car dans Shadowlands, les combats sont généralement aussi confus que mortels.




L'écran de création des personnages : choisissez l'apparence de votre héros favori en selectionnant une bouche, un nez, des yeux, ou une coupe de cheveux ! Il est même possible de créer des visages « vides » particulièrement effrayants. Une option très appréciable dans ce genre de jeu.




L'écran d'inventaire permet d'échanger des objets entre les personnages et de vérifier le contenu des sacs de chacun d'entre eux. En bas à gauche se trouve l'échiquier qui permet de définir jusqu'à cinq formations de combat différentes. Cette partie « gestion » est bien conçue et ergonomique.

sans cesse des torches que transportent ses héros. Autre particularité de *Shadowlands*, vous pouvez déplacer chaque personnage individuellement et, même diviser l'équipe en plusieurs groupes... On trouve autour de l'écran principal quatre petits menus représentant le corps de chaque personnage. En cliquant sur les différentes parties de ces corps, on déclenche une action, comme utiliser ou lancer un objet, regarder, manger, se déplacer seul ou en groupe, etc. On peut également accéder à un menu général où s'affichent les caracéristiques de chacun et où il est possible d'examiner le contenu des sacs à dos, d'échanger des objets ou d'établir un ordre de marche. Cet écran sert également à effectuer un bien curieux transfert qui consiste à « pomper » l'énergie magique contenue dans tout objet (torche, pomme, etc.) afin de recharger les sorts (fireball, light...) déja utilisés. L'accès à chacune des salles du donjon constitue une véritable énigme. Les solutions, simples dans les premiers niveaux (pousser un levier, introduire une pièce dans une fente...), deviennent plus complexes au fil des niveaux (un personnage déclenche l'ouverture tandis que les autres franchissent la porte), d'autant que les monstres, de plus en plus agressifs, vous laissent bien peu de temps pour réfléchir. Pour retrouver les restes de Vashnar, il vous faudra faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et... surmonter les quelques défauts du système de jeu (les personnages n'évitent pas systématiquement les obstacles rencontrés, ce qui peut poser des problèmes pour passer une porte par exemple, et les menus dissimulent parfois certaines portions du décor ce qui empêche de cliquer sur la destination choisie). Mais on s'habitue très vite au principe du jeu et ces quelques inconvénients s'effacent devant l'ingéniosité des stratégies à mettre en place : il faudra par exemple faire tomber les monstres dans des fosses, emprunter des téléporteurs pour accèder à certaines salles, éteindre les torches afin d'éviter les pièges qui se déclenchent sous l'effet de la lumière, lancer des flambeaux loin du groupe pour faire diversion, ou bien encore répartir les personnages dans différentes salles afin de déclencher l'ouverture d'une porte ! *Shadowlands* ressemble à un prototype qu'on aurait laché un peu hâtivement sur le marché. L'ensemble fonctionne mais mériterait de nombreuses améliorations... On attend donc avec impatience une suite éventuelle dans laquelle l'intérêt de jeu serait cette fois agrémentée d'une meilleure jouabilité, de graphismes plus détaillés et d'un scrolling plus dynamique. En attendant, Shadowlands vous offre plus d'une cinquantaine d'heures d'un jeu peut-être imparfait mais déja terriblement excitant !

Marc Lacombe

**15 INTERET**

**L'intérêt du soft et l'originalité du système de jeu compensent largement les nombreux défauts de la réalisation.**

**TYPE** — Aventure

**PRIX** — C

**GRAPHISMES** — 10
Le look japonais des héros colle mal avec le scénario et les personnages sont difficiles à différencier sur l'écran d'action, mais les effets de lumière sont particulièrement réussis.

**ANIMATION** — 10
Le scrolling par blocs devient vite agaçant et l'animation des personnages se limite au minimum vital.

**BANDE-SON** — 5
Quelques grognements, le choc métallique des épées constituent l'essentiel d'une ambiance sonore trop maigre.

**ERGONOMIE** — 14
Le système de jeu à la souris est une excellente idée mais sa réalisation laisse parfois à désirer.

## SI VOUS AVEZ MANQUE LE DEBUT...

**Pas question de partir sans biscuits... Commencez par faire rapidement le tour de la zone extérieure en ramassant quelques pommes, un arc et un baton avant que la nuit ne tombe. L'entrée du souterrain vous mènera ensuite dans les entrailles du donjon où les choses sérieuses pourront enfin commencer. Inutile de prendre des risques, éloignez le garde en l'attirant avec une torche tandis qu'un complice subtilisera la clé et ouvrira la porte. Un peu plus loin, une torche jetée sur le coté droit du mur déclenchera l'ouverture de la porte. Pour entrer dans la piece suivante, il suffira qu'un personnage se tienne sur la dalle, tandis qu'un autre ira chercher le coffre (celui-ci contient une dague et permettra de transporter plusieurs objets) et ressortira prestement en évitant soigneusement le garde qui ne devrait opposer qu'une molle résistance.**

**M.L.**



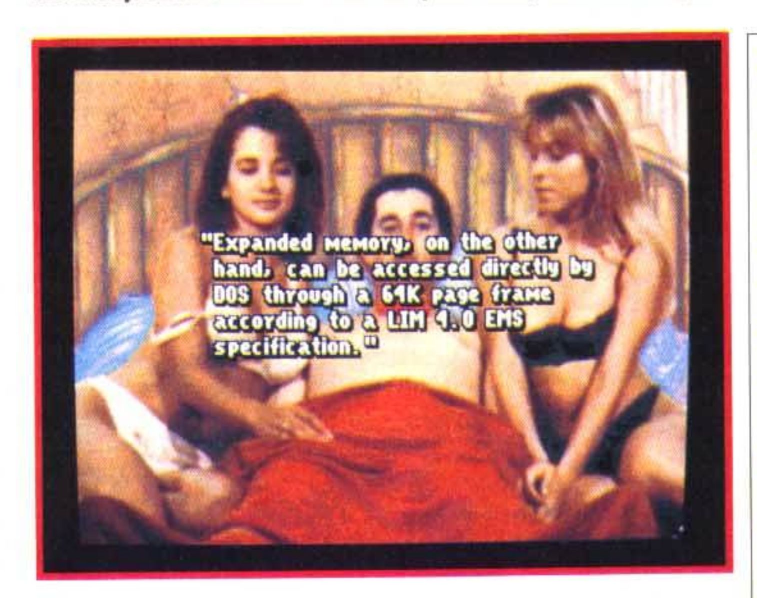
Les squelettes, vos premiers adversaires.



# PC LES MANLEY IN : LOST IN L.A.

Matériel : PC 386 sx 16 ou + Affichage VGA Cartes son reconnues Jeu et doc en anglais

**Un nouveau grand jeu d'aventure vient de voir le jour, qui est largement au niveau des Sierra et Lucasfilms. *Lost in LA* est tout simplement hilarant. Il est de plus beau, difficile, long...**




Dans Les Manley, le curseur de la souris change de forme selon l'action possible. Ici, vous êtes en mode dialogue et bien entouré ! Il faut comprendre l'anglais pour profiter de textes parfois étranges étant donnée la situation.

Les stars disparaissent ! Non, pas les étoiles ! Les célébrités du showbiz sont victimes d'une razzia systématique ; votre ami Helmut, la plus petite star (une quinzaine de centimètres), a disparu après vous avoir téléphoné. Sa compagne, la plantureuse LaFonda Turner, est elle aussi portée manquante. Après votre succès dans *Search for the King*, vous voilà parti pour de nouvelles aventures. Ne prenant que votre courage et votre carte de crédit, vous partez donc à la recherche de Helmut, dans la jungle hollywoodienne. La première chose que l'on remarque en lançant ce jeu, ce sont les graphismes. Sans être exceptionnels, il sont bons et, surtout, ils sont régulièrement animés, de façon réaliste (ou rigolote, cela dépend). Lorsque vous commencez le jeu, vous êtes près de deux char-

## Comparatif

***Martian Memorandum* est beau, mais son intérêt est faible comparé à *Lost in LA*. S'il démontre les possibilités des *PC VGA*, il est linéaire et manque totalement d'humour (testé sur PC, Tilt 94, intérêt 17). A l'opposé, *Monkey II* est très beau, très drôle, et c'est à mon avis l'un des seuls à faire la pige à *Lost in LA*. Ce dernier est certes plus délirant, mais il est tout de même assez linéaire ; les graphismes et la musique sont un degré en dessous (il faut dire que *Monkey II* est, sur ces points, excellent) (testé sur PC, Til 99, intérêt 18).**



Martian Memorandum (PC VGA).

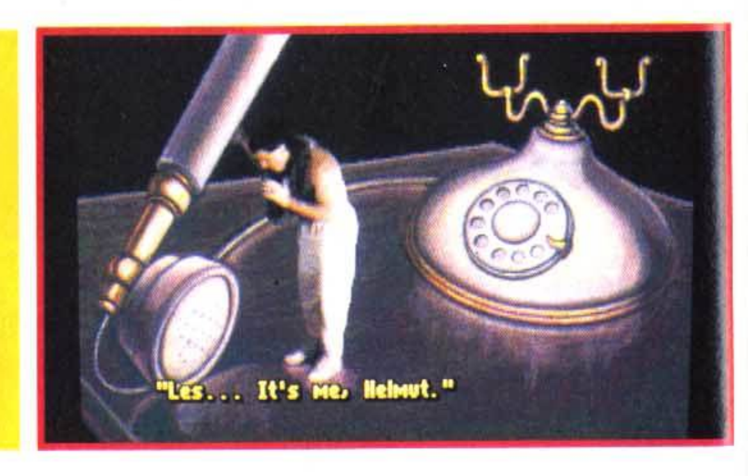



Monkey Island II (PC VGA).

## Les premiers pas

**Retrouver Helmut ne va pas être une partie de plaisir ! Dans l'écran de départ, parlez aux deux « Miss Hulk ». Allez à gauche, regardez puis ouvrez le distributeur de journaux. Regardez à nouveau. Allez à gauche. Parlez au maître nageur, retournez voir les deux haltérophiles, puis le maître-nageur. L'éclipse commence. Prenez son foulard. Dans le désordre : – le pigeon laisse une crotte. Ramassez-la avec votre carte de crédit – utilisez la pellicule du gérant de l'hôtel pour vous faire photographier avec l'héroïne du marchand de matériel électronique – quand vous avez le *PC* portable, vous pouvez utiliser le bon gratuit pour allez voir le show « combat dans la boue »... On arrête là. Je ne vais tout de même pas vous raconter tout le jeu.**

Le dernier coup de téléphone d'Helmut. La plus petite star du monde va bientôt disparaître...



**17 INTERET**

**Ne manquez pas ce jeu. L'atmosphère délirante qui prédomine est soutenue par un scénario complexe et passionnant, et vous tiendra des heures en haleine, de longues heures de plaisir et de rire dans la capitale californienne !**

**TYPE** — Aventure

**PRIX** — C

**PRISE EN MAIN** — 14
Le manuel est succinct, mais original : il s'agit d'une feuille de choux, pleine d'humour, qui vous explique entre autres comment configurer votre mémoire.

**GRAPHISMES** — 15
S'ils ne sont pas exceptionnels, les graphismes de *Lost in LA* sont souvent très drôles, et les différents lieux et personnages très bien rendus. Certaines scènes sont assez osées, à réserver aux plus de dix ans... (!)

**ANIMATIONS** — 14
Les personnages parlent et bougent, les visages changent d'expression... De nombreuses scènes animées illustrent en outre l'aventure.

**MUSIQUE** — 16
Les musiques, entraînantes et rythmées, soutiennent parfaitement l'ambiance du jeu. Si on est très loin de *Monkey II* ou de *Dune*, elles se laissent écouter avec plaisir.

**BRUITAGES** — 14
S'ils ne sont pas très nombreux, les bruitages n'en sont pas moins très réussis. Cris digitalisés, ronflements, bruits de bagarre... sont au rendez-vous.

**MANIABILITE** — 16
Tout le jeu se manipule à la souris, d'une façon qui rappelle les derniers Sierra. Mais en mieux ! Le curseur change de forme en fonction de ce qu'il survole.

**DIFFICULTE** — moyen
Ni simple ni difficile, ce jeu satisfera la plupart des joueurs.

**DUREE DE VIE** — 14
La difficulté est moyenne, mais le jeu est suffisamment grand.




**Un maniement de jeu à « la mode Sierra ». Vous déplacerez votre personnage dans le décor grâce à la souris. Le jeu développe une atmosphère attachante.**

mantes « body-buildeuses », qui parlent de façon très vraisemblable. Sur la plage, une éclipse à lieu. Vous voyez Les et le maître nageur en 3/4 plongeante (heu... je crois), dans une image de toute beauté. Le soleil disparaît, et soudain apparaissent les yeux de notre héros, deux taches noires et bleues qui bougent dans tous les sens ! Les dialogues ne sont pas en reste, et si vous lisez la langue de Shakespeare, vous passerez une bonne partie du jeu à vous tenir les côtes (pendant l'autres partie, vous vous grattez la tête : certaines astuces sont assez tordues !). Par exemple : vous êtes au lit avec deux superbes play-mates ; elles vous demande de « recommencer ». Après quelques hésitations, vous acceptez, et vous commencez à déclamer la structure de la mémoire EMS des PC ! Un peu plus tard, dans la même position, c'est vous qui devenez demandeur... d'une disquette DOS (en plus, elles en ont une) ! Et tout est à l'avenant. Pas un moment de sérieux. Les graphismes de ce jeu mêlent dessin et digitalisations. Sans être les plus beaux qui soient, ils sont très sympathiques, et soutiennent fort bien l'ambiance délirante du jeu. Les animations sont nombreuses, un peu dans le style de *Martian Memorandum*, tout en n'atteignant pas leur qualité. La musique est entraînante et variée, et divers sons digitalisés (à mon goût trop rares) viennent soutenir l'action aux moments opportuns. Les Manley est un héros attachant, et ses aventures sont passionnantes. L'humour, permanent, ne grève en rien la difficulté des astuces et la variété des situations. Ce jeu est l'un de mes préférés, il satisfera les amateurs d'aventure lassés par le sérieux habituel de ce type de jeux (*Monkey Island I* et *II* mis à part). Une dernière remarque. A certains endroits, vous pouvez vous tromper, mourir, etc. Les programmeurs ont pensé à vous : vous pouvez à chaque fois recommencer juste avant la scène, même si vous n'avez pas sauvegardé. Bravo pour cette excellente idée !

Jean-Loup Jovanovic

# BUCK ROGERS 2 : MATRIX CUBED

PC

**13 INTERET**

**Votre mission est d'une importance extrême : il s'agit tout simplement de sauver la Terre ! Buck Rogers lui-même vous a donné les directives qui vous conduiront jusqu'à Jupiter, seul endroit où peut être créé le Matrix Cubed !**

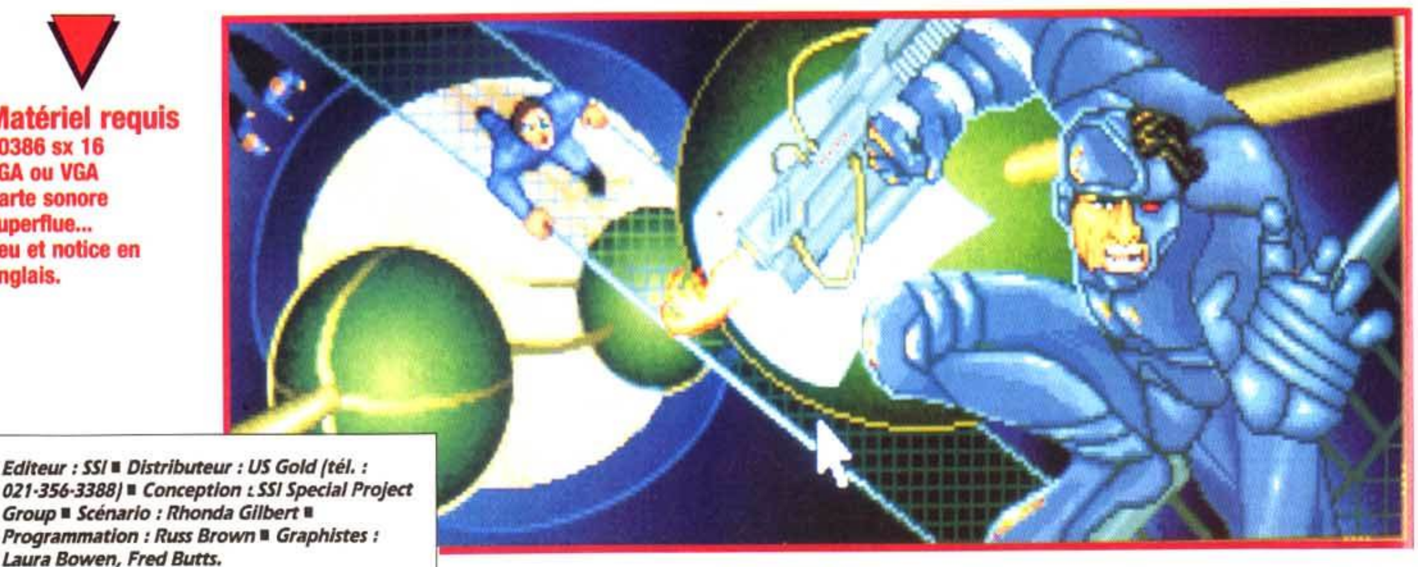
2458. La Terre, après être passée, dans l'épisode précédent (*Countdown to Doomsday*), bien près de la destruction totale, reprend peu à peu allure de planète habitable. Les forces de la NEO ont démontré leur valeur en repoussant les attaques inces-




**Le sympathique Killer Kan est un pirate. Il est fortement conseillé d'accepter la proposition qu'il vous fait...**



**Matériel requis**
**80386 sx 16**
**EGA ou VGA**
**Carte sonore superflue...**
**Jeu et notice en anglais.**



*Editeur : SSI ■ Distributeur : US Gold (tél. : 021-356-3388) ■ Conception : SSI Special Project Group ■ Scénario : Rhonda Gilbert ■ Programmation : Russ Brown ■ Graphistes : Laura Bowen, Fred Butts.*

**Vous aurez beau tuer Lord Refuge, il réapparaîtra, tel le Phoenix, à chaque fois plus puissant. Son but est simple : vous empêcher de parvenir à vos fins. Tous les moyens lui sont bons... Jusqu'à la fin du jeu, il viendra sans cesse vous casser les pieds. De nombreux écrans fixes vont soutenir l'action. Celui-ci est de loin le plus beau.**

## L'aventure commence...

**Votre première mission : faire du « baby sitting » auprès d'un nouveau chef de secte, le Sun King. Ce préambule permet en fait de faire connaissance avec le jeu. Promenez-vous un peu, faites vos courses et allez voir ce Sun King. Des espions de la RAM mettent la main sous leur veste : il faut réagir vite, et faire le bon choix (sinon, gare à vous !). Faites tomber votre protégé, tuez les méchants, et cette première mission est proprement terminée ! Retournez à votre vaisseau. Le scénario proprement dit ne commence que maintenant. Romney, le savant initiateur du projet Matrix, est capturé par des agents de la RAM, et vous devez le libérer avant qu'il ne soit trop tard...**
**JLJ**

santes de la RAM, ce groupement politico-économique descendant des grands cartels russo-américains, et l'avenir est maintenant un peu moins sombre. Néanmoins, les choses sont loin d'être parfaites. En particulier, l'énergie fait cruellement défaut pour dépolluer la Terre. Buck vous confie donc une mission capitale : un savant, le docteur Romney, a inventé un objet très spécial, la Matrice, qui permettrait de transmuter la matière en énergie. Malheureusement, la technologie nécessaire fait défaut, et il vous faut réunir les meilleurs savants de plusieurs disciplines pour que cet objet puisse être créé. Pour simplifier votre tâche, la RAM a aussi entendu parler de la Matrice, et désire bien entendu en avoir le contrôle. C'est ainsi que commence une aventure qui va vous faire parcourir une grande partie du système solaire... Les graphismes des différents lieux sont très différents, et vous passez des grottes infestées de rats à des villes hyper-technologiques ou à des paysages post- apocalyptiques. La vie n'est pas rose en ce lointain futur, et vous aurez plus d'une fois l'occasion de rencontrer le malheur sur votre route. De très nombreuses races, plus ou moins bizarres, croisent votre chemin, et se révèlent parfois amicales, parfois moins. Les graphismes ont été améliorés, mais on est encore loin de ce que permet le VGA. L'animation est correcte, et les explosions sont très bien rendues. Rien de bien folichon... Et le pire est à venir : la musique. Hormis les premières minutes de présentation, seuls de brefs passages tirent parti des cartes sonores. Tout le reste, explosions, tirs, soit sortent du petit haut parleur du *PC*, soit sont purement et simplement hideux. Le mixage de bips de sons mal digitalisés est vraiment insupportable, surtout pour ceux qui, comme moi, utilisent un casque ! L'aventure, très fouillée, est une réussite. Les lieux et les situations sont variés et originaux et un peu de réflexion est requise pour progresser. Le scénario souffre malheureusement du même défaut que l'épisode précédent : une douzaine d'heures suffisent à finir le jeu ! Certes, il est possible d'augmenter la difficulté et la résistance des ennemis, mais cela n'augmente en rien l'intérêt du jeu. Un jeu agréable, mais qui m'a laissé sur ma faim.

Jean-Loup Jovanovic

**Le style de représentation des combats est identique à celui des autres jeux SSI. L'utilisation du VGA est un « plus » mais on est encore loin de Eye II !**

**13 INTERET**

**Trop court ! Bon, je suppose qu'on ne peut pas demander à SSI de ne faire que de bons jeux ! Vous pourrez y prendre plaisir quelques heures, surtout si vous aimez Buck Rogers.**

**TYPE** — Jeu d'aventure

**PRIX** — C

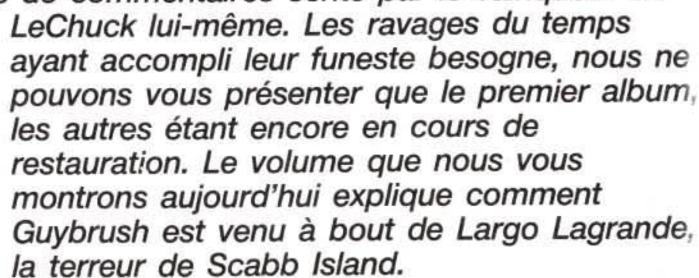
**GRAPHISMES** — **13**
Ce n'est ni très laid, ni très beau. La plupart du temps, c'est tout à fait acceptable et certaines images (trop rares...) sont très réussies.

**ANIMATION** — **8**
Mis à part les explosions, qui sont assez réussies, rien de bien folichon...

**BANDE-SON** — **3**
Beurk ! Cela commençait pourtant bien, avec une intro accompagnée d'une jolie musique. Mais pendant le jeu, le mélange haut-parleur/carte sonore est des plus ratés.

# MONKEY ISLAND 2

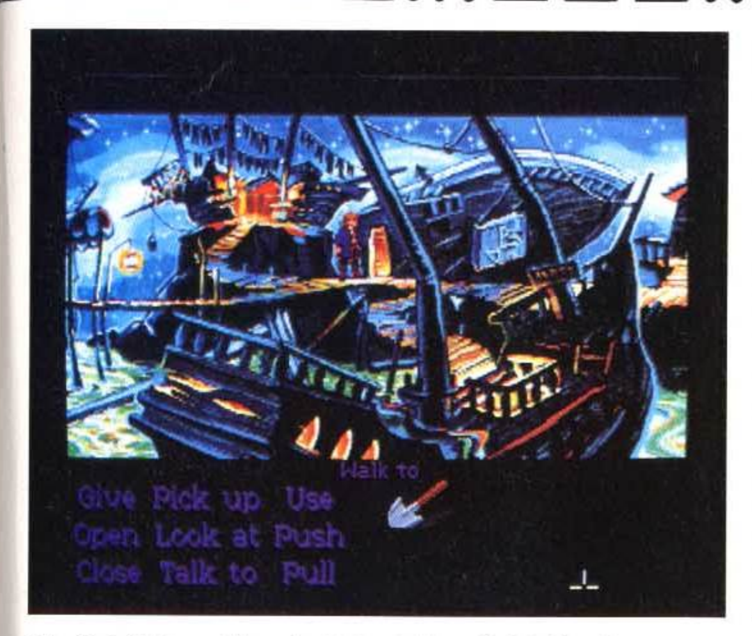
Par un extraordinaire hasard, nous avons retrouvé les albums photographiques de Guybrush Threepwood. C'est en découvrant une pièce secrète dans une vieille maison de l'île de Phatt que nous avons récupéré un coffre dans lequel se trouvait une dizaine de livrets poussiéreux et tachés de moisissures. Nous avons soumis cette découverte à l'analyse d'un expert de Scabb Island (nommé Wally Junior, de la famille d'un cartographe très connu), qui nous en a certifié l'authenticité. Tous les clichés sont accompagnés de commentaires écrits par le vainqueur de



LeChuck lui-même. Les ravages du temps ayant accompli leur funeste besogne, nous ne pouvons vous présenter que le premier album, les autres étant encore en cours de restauration. Le volume que nous vous montrons aujourd'hui explique comment Guybrush est venu à bout de Largo Lagrande, la terreur de Scabb Island.




*Woodtick, Scabb Island. Me voici à Woodtick, dans une bien embarrassante situation. En effet, j'avais décidé de parcourir les mers à la recherche du légendaire trésor de Big Whoop et m'étais arrêté dans cette petite île. Las! Un triste personnage du nom de Largo Lagrande y jouait les dictateurs et il me délesta de tout mon argent dès notre première rencontre. Il ne me restait plus qu'à trouver le moyen de gagner de l'argent. Peut-être la pelle qui était fixée au panneau pouvait-elle m'aider. En tous cas, elle finit bien vite dans mes poches. J'entrais alors dans le village.*




*Woodtick était un village de pirates typique. Il était formé d'épaves recyclées en commerces. On y trouvait bien entendu une taverne, déserte du fait de la terreur que faisait régner Largo, mais également un menuisier, spécialisé dans les jambes de bois, et un cartographe. Le blanchisseur occupait le navire tout au bout du village tandis que l'aubergiste avait choisi le plus beau batiment pour installer son hôtel. La pancarte clouée à l'entrée de l'auberge annonçait qu'on y cherchait un cuisinier. Je ne suis pas très versé dans l'art culinaire mais je cherchais un moyen de subsistance. Pourquoi ne pas demander?*




*L'aubergiste m'avait affirmé qu'il avait trouvé ce qu'il lui fallait mais je décidais de m'en assurer par moi-même. Comme il m'interdisait l'accès aux cuisines, je dus m'y introduire par l'extérieur, en passant par la fenêtre. Il y avait effectivement un cuistot qui faisait preuve d'une certaine habileté pour éplucher les pommes de terre. Je réquisitionnais cependant le couteau qui traînait sur la table. Je jetais aussi un coup d'œil à la Vichyssoise qui chauffait sur le fourneau, en me disant que le patron m'offrirait peut-être la place si j'arrivais à saboter un peu l'œuvre du cuisinier...*



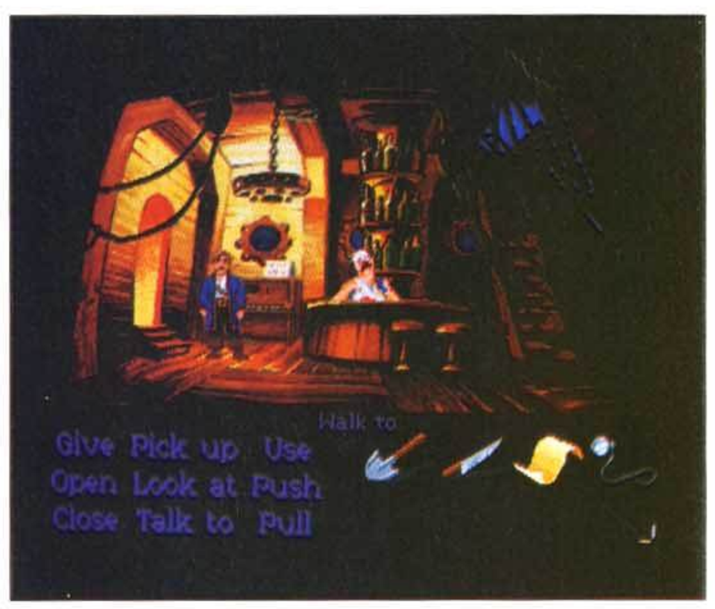

*Wally exerçait la très honorable profession de cartographe. Il passait son temps penché sur de vieux manuscrits et avait ainsi appris à reconnaître n'importe quelle île à son simple contour topographique. Malheureusement pour lui, à force de déchiffrer ses cartes, il avait fortement abîmé sa vue, ce qui l'obligeait à porter un monocle. De temps à autre, pour se frotter les yeux, il le déposait devant lui. C'est ainsi que j'ai pu m'en saisir (ce dont je ne suis d'ailleurs pas très fier...). Dans l'atelier, j'ai aussi pu me procurer une feuille de papier vierge de toute inscription.*




*Le patron de l'auberge veillait à la tranquilité de son seul client, Largo Lagrande. Je devais donc trouver un moyen de l'éloigner de son comptoir. Il se trouve qu'il portait une affection particulière à un petit crocodile qu'il gardait en laisse. Avec mon couteau, je coupais la corde qui retenait le pauvre animal captif. Libéré, ce dernier ne perdit pas une seconde et fila par la sortie! Le patron, oubliant sa peur de Largo, quitta son poste à la poursuite de sa mascotte et je ne le revis jamais. J'en profitais pour prendre les gâteaux au fromage que le reptile avait oublié dans sa gamelle.*




*Le blanchisseur de Scabb me fournit trois objets importants. Tout d'abord, sous les trois marins endormis, je trouvais un seau. Ensuite, grâce à un bâton trouvé sur la plage et à une ficelle trouvée à la cabane, utilisés sur la boîte, je pus confectionner un piège pour le rat, en l'appâtant avec les gâteaux au fromage. Une fois pris, je pus empocher l'animal paralysé de terreur. Enfin, c'est dans cette blanchisserie que Largo venait déposer son linge : il me suffisait de me procurer un de ses tickets pour entrer en possession d'un de ses vêtements. La question était de savoir comment.*



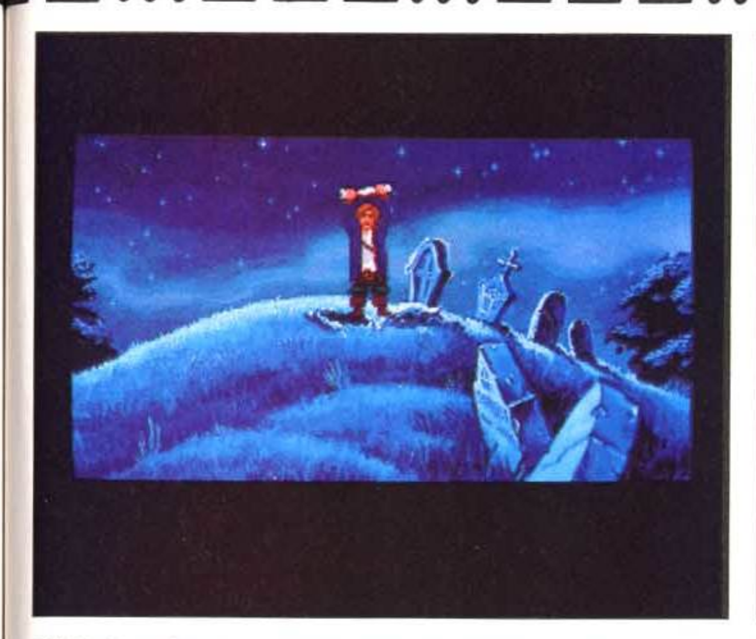

*Il n'y avait personne à la taverne, désertée par les clients depuis l'arrivée de Largo. Le patron y essuyait sans se lasser le même verre. Il refusa de me servir à boire (je n'avais alors plus de papiers pour prouver mon âge) mais me laissa accomplir un geste peu ragoûtant : ramasser sur la feuille de papier l'un des crachats dont Largo avait « décoré » un des piliers de l'établissement. Lorsque je lui demandais de goûter à sa soupe, il fut d'accord pour aller chercher le plat en cuisine. Quand il y trouva le rat que j'y avais préalablement jeté, il me donna la place du cuisinier.*



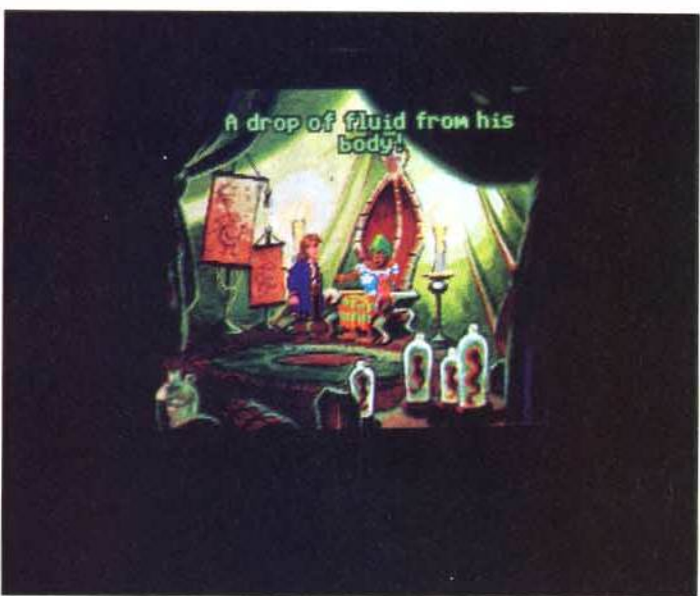

*L'île de Scabb ne se limitait pas à la seule ville de Woodtick. Ainsi, sur la plage se trouvaient deux amis à moi dont la conversation me permit d'apprendre plusieurs détails intéressants sur Big Whoop et Largo. J'y découvris en outre le bâton qui me servit à confectionner le piège du rat de la blanchisserie. Mais l'un des endroits les plus inquiétants était le marécage, peuplé de chauve-souris. Pour le traverser, il fallait emprunter un cercueil en guise d'esquif ! C'était néanmoins le passage obligé pour se rendre à la cabane Vaudou. C'est en traversant ce marais que j'eus l'idée de remplir mon seau de boue : cela allait m'être très utile.*




*A l'auberge de Woodtick abandonnée, par son propriétaire, je m'introduisis dans la chambre de LeChuck. La première chose que j'y fis fut de prendre la perruque posée sur la table de chevet. Ensuite, je fermais la porte et y posais le seau plein de boue en équilibre.*
*Caché derrière le paravent, j'attendis alors le sinistre personnage. Lorsque ce dernier franchit l'entrée, il se retrouva enduit de la tête au pied! Je le suivis chez le blanchisseur puis revins après lui à sa chambre pour y subtiliser le ticket qu'il avait caché derrière la porte. C'est ainsi que je pus récupérer... son soutien-gorge!*



*S'il était sur Scabb un endroit encore plus sinistre que le marais, c'était bien le cimetière! Il était composé de deux parties. La partie basse abritait les caveaux, malheureusement fermés à clef. Je me décidais donc à explorer la partie haute située sur la colline. C'est là que je découvris la tombe d'un ancêtre de Largo Largrande. Pour une personne initiée aux arcanes du Vaudou comme moi, c'était une aubaine. Je me transformais en pilleur de tombe. Au premier coup de pelle, un orage éclata et c'est à la lueur des éclairs que j'exhumais un tibia ayant appartenu au grand-père de Largo.*




*Voilà celle qui me permit de vaincre Largo Lagrande. Mamie Vaudou habitait dans une cabane au bout du marais. Dans l'antichambre se trouvaient toutes sortes de potions que je ne pus utiliser ainsi que la ficelle du piège à rat de la blanchisserie. Pour venir à bout de Largo, la magicienne avait besoin de quatre objets que je lui fournis : une perruque, un crachat, un os d'un ancêtre et un vétement de Largo. Lorsqu'elle fut en possession de ces quatre ingrédients, elle confectionna une poupée vaudou qu'elle me confia. Je retournais alors à l'auberge, dans la chambre de Lagrande.*




*Le tyran de Scabb Island ne fut pas particulièrement ravi de me revoir. Il voulut même me flanquer une raclée. Plus rapide, je pris une épingle que je piquais dans la poupée à son image. Les contorsions de mon adversaire prouvèrent que la méthode était efficace et Largo fut bien vite obligé de crier grâce. Il ne put me rendre ma fortune, déjà dépensée, mais il jura de quitter l'île. Quelque peu grisé par ce succès, je fis preuve d'une certaine imprudence en me vantant de ma précédente victoire sur LeChuck et en exhibant la barbe de ce dernier : le nabot parvint à me la subtiliser!*




*Grâce au monocle de Wally et à l'avance sur salaire du tavernier, je pus sans problème louer le bâteau du capitaine Dread. Il faut dire que Mamie Vaudou m'avait beaucoup inquiété : elle m'avait appris que Largo pouvait parfaitement ressuciter LeChuck grâce à la barbe qu'il m'avait volée. Il me fallait donc partir à la découverte des autres îles, à la recherche de Big Whoop, seul moyen d'anéantir définitivement le terrible fantôme. Quant à ce dernier, je savais que je devrais l'affronter dans une lutte terrible.*

*d'après un manuscrit découvert par Piotr Korolev*

SOLUTIONS COMPLETES



# King's Quest V

Encaissé dans le vallon de Daventry, le château de Sir Graham accueillait avec confiance cette chaude matinée d'été. L'ombre du Mal n'était pourtant pas loin.

Mordack, le sinistre Maître des Ténèbres, apparut soudain à l'orée d'une clairière.

Rapide comme le feu, il sortit de sous sa cape le bâton que lui avait jadis remis Sauron, et le tendit vers le château.

Quelques rauques incantations vinrent briser la quiétude de la vallée. Le château fut peu à peu entouré d'un rayon puissant, puis disparut, comme un rêve qui s'évanouit.

Esquissant un sourire, le cruel Mordack savoura encore un instant cette vision d'horreur, cette terre brûlée par sa magie...

Puis il s'en fut vers son royaume, fier de sa vengeance.

Je vous laisse imaginer la tristesse et la crainte qui envahirent Sir Graham lorsqu'il revint de sa promenade matinale. Femme, enfants et château avaient bel et bien disparu de son royaume! Plongé dans une tristesse sans fond, il se laissait aller à quelque découragement bien légitime lorsqu'une voix retentit, juste au-dessus de lui.

Levant les yeux, il vit un hibou, lunetté et attifé de drôle de façon, qui le regardait et parlait dans un langage parfaitement compréhensible. Cédric, ainsi se nommait le volatile, s'adressa à lui en ces termes :

– Maître de Daventry, je peux vous dire ce qui est arrivé... C'est le sinistre et puissant Mordack qui est la cause de tout ce mal. Pourquoi, je n'en sais rien...

Mais peut-être puis-je toutefois vous aider, suivez moi et ayez confiance!

Cédric déversa soudainement sur Sir Graham une poudre magique puis s'envola vers l'est.

Graham sentit alors son corps s'alléger à tel point qu'il lui fut possible de suivre le hibou dans sa course aérienne.

Traversant le ciel clair de Daventry, le hibou plongea bientôt vers une vieille bâtisse cernée d'une rivière. N'ayant point encore l'habitude de voler, Graham trouva plus prudent d'atterrir dans l'eau du torrent. C'est tout couvert de boue et trempé jusqu'aux os qu'il se releva. Un vieillard le regardait. Le très vieux mais néanmoins puissant magicien Crispinophur était à ce jour le seul homme capable de l'aider dans sa quête...

– Je dois partir à la recherche de ma famille et de mon château, vers la demeure du sinistre Mordack, décida Graham, tout empli du courage des héros.

– Voilà pour t'aider, jeune chevalier, lui répondit Crispin le magicien.

Et il remit au jeune homme un bâton magique et une poudre qu'il conservait depuis longtemps en prévision des jours difficiles.

– Cette poudre magique te donnera le pouvoir de discuter avec tous les animaux de ce monde, de comprendre leur langage et de gagner leur aide, si toutefois tu la mérites, dit le vieillard. Il te faut maintenant partir. Emmène avec toi mon disciple Cédric... Moi, je suis trop vieux pour affronter le Mal en ce sombre jour. Bonne chance à vous deux!

Graham partit alors sur les routes du royaume de Daventry.

## La vallée de Daventry

Traversant le pont de pierre, Graham marcha vers le sud. Il évita le serpent venimeux qui barrait la route de l'est et continua sa course jusqu'à Sérénia, cité paisible qui abritait notamment trois commerces, un tailleur, un cordonnier et un marchand de jouets. Graham aurait bien acheté une cape ou de nouvelles chaussures mais il ne possédait, hélas! aucune pièce de monnaie, sa fortune ayant entièrement disparu avec son château. Il fit donc la connaissance des marchands, mais sans rien acquérir. Sur la place du village, quelque chose brillait sur le sol, vers la ruelle nord. Une pièce d'argent! Voilà bien une découverte intéressante, se dit notre héros. Une odeur fétide émanait aussi d'un tonneau tout proche. Graham regarda et saisit un poisson. Il ressortit enfin du village et marcha vers l'ouest. En suivant la rivière, il aperçut une boulangerie. En échange de sa pièce d'argent, il acheta une tarte à la crème. Mais prudent, il se garda bien de la manger tout de suite. Il attendrait que la faim le tenaille... Toujours suivi de Cédric, Graham marcha encore vers l'ouest. Il remarqua une auberge, puis plus loin encore, une clairière. Là, scène horrible pour qui parle désormais le langage des animaux, un ours était en train de piller une ruche, dévorant le miel et tuant du même coup bon nombre d'abeilles. Graham se souvint des paroles du vieux magicien et décida d'intervenir. Il fallait faire fuir l'ours, détourner son attention. Graham fouilla dans sa besace, saisit le vieux poisson et le lança devant lui. L'ours s'en empara aussitôt et s'enfuit...

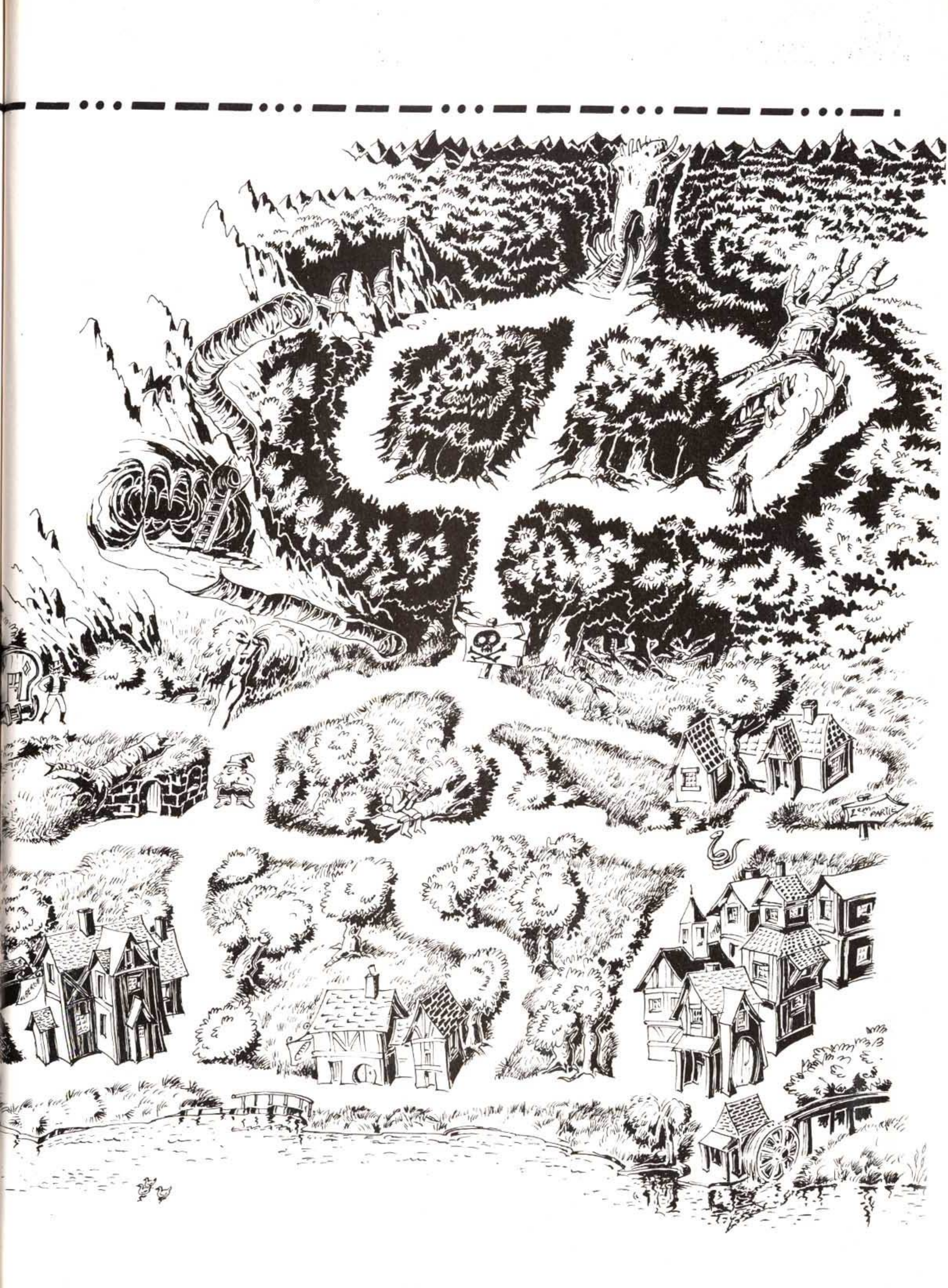
– Merci de tout cœur, preux chevalier! Je me nomme Beetrice, reine des abeilles, et t'offre ce miel et cette cire, pour te remercier de ta bonté!

Graham salua cette nouvelle alliée, ramassa un bâton qui traînait sur le sol, et continua sa quête vers le nord pour assister là encore à un drame : cette fois, l'enjeu en était une fourmilière, mise à mal par un chien endiablé. Que faire, se dit Graham, je ne peux attaquer ce molosse. Il fouilla une fois de plus sa besace et saisit le bâton qu'il avait ramassé plus avant. Tout hargneux qu'il était, le chien aimerait sûrement jouer avec lui. Graham lança le bâton, détournant ainsi le chien de la fourmilière. L'un des insectes s'adressa à lui en ces termes :

– Sir Anthony the Great, tel est mon nom. Je suis le roi des fourmis et t'assure l'aide de mon peuple quand tu le désireras!

Assez fier de ses deux bonnes actions, Graham reprit sa route. Cédric le hibou volait au-dessus de lui. Ils marchèrent vers l'est, puis vers le sud. Près de l'auberge, Graham entendit en lui une voix lointaine : « Cherche et tu trouveras... » Curieux message, mais pourquoi ne pas fouiller cette meule de foin? Il n'aurait sans doute rien découvert sans l'aide promise d'une colonie entière de fourmis... Sir Antony lui remit bientôt une aiguille d'or, un nouvel indice pour sa quête contre le mal. Graham remarclo-





2ème PARTIE
AUBERGE

qua aussi, dans la vallée, un camp de gitans, un saule pleureur et surtout le chemin qui menait à la forêt noire... Mais plutôt que d'y pénétrer, il continua sa course vers l'ouest, jusqu'aux portes du désert.

### Le désert, la soif et le sang!

Le désert de Daventry a toujours eu bien mauvaise réputation. Les points d'eau y sont rares et l'aventurier qui marche à l'aveuglette périt bien souvent sur le sable, sous le bec des vautours affamés. Graham connaissait bien pourtant cet endroit. Il savait par exemple qu'en partant de la ruche et en marchant toujours vers l'ouest, on atteignait une première oasis. Il y but de l'eau fraîche et poursuivit sa route vers le nord, jusqu'à rencontrer une muraille, qu'il longea vers l'ouest pendant de longues heures de marche. Enfin, il aperçut une source, entourée de rochers. Derrière se trouvait un temple aux portes majestueuses mais désespérément closes. Alors qu'il se désaltérait à la source, Graham entendit l'approche de plusieurs cavaliers. Il se cacha aussitôt derrière les rochers de la source. Bientôt, deux hommes richement vêtus apparurent. Ils marchèrent droit devant la porte du temple et l'un d'eux leva son bâton, lançant la formule magique d'ouverture « open sesame ». Graham mémorisa la formule et regarda les deux voleurs repartir vers l'ouest. « Il me faut ce bâton magique se dit-alors notre héros, marchons! »

La route fut longue, à l'ouest, puis au sud jusqu'à découvrir une deuxième oasis. Marchant encore à l'ouest, puis au sud, Graham découvrit le campement des voleurs. Dans l'une des tentes, les femmes dansaient. Dans l'autre par contre, seul un léger ronflement troublait la lourde atmosphère de l'endroit. Tout doucement, Graham y pénétra. Il vit un homme assoupi, celui qui s'était introduit dans le temple quelques heures auparavant. Sur un pouf, le bâton magique était à portée de main. Il fallut bien de la prudence à Graham pour s'en saisir sans réveiller le voleur... Dehors, Graham but l'eau d'une cruche pour reprendre des forces et refit le chemin qui l'avait mené jusque là. Devant le temple, il frappa la porte d'un coup de bâton, prononça la formule et pénétra dans le batiment. Merveille de toutes les merveilles : or, diamants, richesses inestimables. Mais que fallait-il empocher avant que ne se referme la porte? Graham eut tout juste le temps de saisir une lampe et une pièce d'or. Il s'élança dehors, quelques secondes avant que ne se ferme à nouveau la porte majestueuse. Sur le chemin du retour, Graham découvrit également un squelette. Il saisit la vieille chaussure qui traînait là et rejoint enfin la vallée, retrouvant le disciple Cédric qui l'attendait avec anxiété...

### Elfes, sorcière et lutins!

La douce température de la vallée redonna confiance à notre héros. Il marchait vers l'est lorsqu'il découvrit la roulotte des gitans. L'homme était peu courtois, mais la pièce d'or facilita grandement les pourparlers. Graham fut introduit dans la roulotte, face à Madame Mushka, la voyante.

– Je vois ton royaume, je vois ta famille, s'exclama bientôt la femme devant sa boule de cristal. Mordack est avec eux mais, horreur! Ils ont tout été réduits à l'état de miniatures, enfermés dans un bocal de verre! Voilà qui t'aidera dans ta quête, prend ce pendentif et porte-le lorsque tu rencontreras le Mal...

Graham se retrouva à l'air libre. Il plaça autour de son cou le bijou magique et marcha vers le sud, puis à l'est. A la croisée des routes, devant la boulangerie et alors qu'il hésitait sur le chemin à suivre, Graham entendit quelques couinements affolés. Un rat fuyait devant un chat, sans grande chance de survie! Graham sortit aussitôt la vieille chaussure de sa besace et visa le chat qui s'enfuit aussitôt. Il venait de se faire du rat un précieux allié!

Graham connaissait la sinistre légende qui entourait la Forêt Noire. Bien peu d'humains y avaient pénétré sans y périr. Mais il savait aussi qu'il lui fallait continuer sa quête. Il pénétra donc dans le chemin sombre et tortueux qui s'ouvrait au nord de cette clairière. Dos vouté, nez crochu, cernée de crapauds, la sorcière de la forêt est une créature cruelle. Elle vit dans un château aux façades sombres et tortueuses. Graham se heurta bien sûr à cette dangereuse femme. Même si le pendentif magique le préservait alors des pouvoirs du monstre, comment pénétrer dans la demeure de l'ennemie sans la faire disparaître? Graham se remémora alors la lampe qu'il avait subtilisée dans le temple du désert. Il l'offrit à la sorcière...

***La sorcière était toujours là pour lui barrer la route***

Celle-ci, fort intriguée, ouvrit le bouchon qui fermait la lampe de cuivre et, surprise! Un génie en sortit qui, trop content de retrouver sa liberté, enferma derechef la sorcière dans le pot! Une bonne chose de faite, se dit Graham et il traversa le pont qui menait à la demeure de la sorcière. Quel sordide intérieur... Graham fureta à droite et à gauche pour découvrir finalement une clef sur la lampe pendue au plafond, un petit métier à tisser dans un coffre et une pochette de cuir dans un tiroir. Riche de ces trois nouveaux objets, il repartit vers le sud. Bientôt, il repéra une étrange porte, creusée à même le tronc d'un chêne majestueux. « Une clef, une porte, voilà qui devait faire l'affaire » se dit-il. Dans la niche creusée dans le bois, Graham découvrit un autre bijou, un tout petit cœur d'or.

Mais il fallait maintenant quitter la Forêt Noire... Graham marcha, mar-

cha, sans trouver la moindre issue. Alors qu'il commençait à désespérer, il remarqua au détour d'un chemin trois paires d'yeux qui brillaient dans les sombres buissons. Quelles que soient les créatures cachées là, elles ne répondaient à aucune de ses questions. Il décida alors de fouiller sa besace. Dans la pochette de cuir de la sorcière, il découvrit trois émeraudes. Alors qu'il les retournait dans la main, l'une des pierres tomba par terre. Aussitôt, un lutin sortit du buisson, empocha l'émeraude et se fondit à nouveau dans l'obscurité. Graham vit alors le moyen de sortir de cette impasse. Il déposa sur le sol un peu de miel, puis jeta à ses pieds une nouvelle émeraude. Un autre lutin fonça tout aussitôt vers la pierre mais, ruse de toutes les ruses, il pataugea dans le miel et resta englué au sol. Graham le saisit par les épaules! Soulevé du sol, le malheureux gnome promit à Graham de lui montrer l'issue de la forêt, s'il lui rendait sa liberté. Marché conclu! Le petit homme dégagea l'entrée d'un souterrain et conduisit le Maître de Daventry vers les profondeurs d'une grotte secrète. Graham ne fut pas longs à sympathiser avec le lutin qui, pour le remercier de sa générosité – n'avait-il pas gagné trois émeraudes dans l'aventure? – lui donna même une paire de chaussures toutes neuves et merveilleusement façonnées. Graham se retrouva bientôt à l'air libre. Il appela Cédric et s'en fût sur les chemins de la vallée. Les deux compères ne furent pas long à rencontrer le saule pleureur.

## Sous la forêt, les nains avaient creusé une galerie secrète

Cet arbre majestueux pleurait toutes les larmes de son tronc. Emu par ce spectacle, Graham déposa devant le saule le petit cœur d'or qu'il avait trouvé dans le Forêt Noire. Il brisa ainsi l'un des sorts de la défunte sorcière. Une princesse, délivrée de son mal, émergea de l'arbre et s'en alla en quête d'amour. Elle laissa sur son passage la harpe dont elle jouait auparavant. Graham s'en saisit et continua sa route vers l'ouest. Les gitans avaient quitté les lieux. Sur le sol, Graham ramassa un tambourin. Plus loin, il fit la rencontre de deux nains bourrus. Au plus vieux, il donna le métier à tisser et empocha en échange une superbe marionnette. Assis pour prendre un peu de repos, Graham réfléchissait à la suite de sa quête. Il fit l'inventaire des objets qu'il possédait. Une marionnette, une paire de chaussures, une aiguille d'or... Il ne fut pas long à associer ces trois indices aux trois magasins qu'il avait visité dans le village!

– En route Cédric, nous retournons à Sérénia, s'écria le chevalier!

## La cape chez le tailleur, le marteau chez le cordonnier

Au village, dans chacun des commerces, il vérifia le bien fondé de sa théorie. Il obtint en effet une cape en échange de l'épingle d'or, une luge pour la marionnette et un marteau de cordonnier contre les chaussures. Trois objets qui devaient lui être particulièrement utiles pour la suite!

Mais même le plus valeureux des héros perd de sa clairvoyance lorsque survient la fatigue. Epuisé par tant d'allées et venues, Graham pénétra dans l'auberge, sans prendre garde à l'œil torve du tenancier. Quelle erreur! Assommé, ficelé comme un saucisson, le voilà prisonnier dans la cave de l'auberge. Impossible de desserrer les liens, aucun espoir de fuite sauf si... Maître rat, en souvenir de l'intervention de Graham, décida fort heureusement de venir grignoter la corde qui ficelait le héros. De nouveau libre, Graham empocha la dite corde, monta les marches de la cave, défonça la porte avec le marteau puis saisit, dans la cuisine, le jambon caché dans le placard. Deux portes... A droite, l'auberge et ses brigands, à gauche, la liberté. Graham retrouva Cédric sur la route et s'enfuit bien vite vers l'est, dépassa la ville et revint par le premier chemin qu'il empruntait au tout début de son aventure. Usant du tambourin pour faire fuir le serpent, il atteignait bientôt la route des montagnes...

### Supplices et précipices!

Graham et Cédric débouchèrent sur une longue corniche enneigée. Le froid était si vif que le héros n'aurait pu survivre sans la cape achetée dans le village de Sérénia. Ainsi vêtu, il put continuer sa route vers le nord, jusqu'au précipice. Là, le passage était bloqué par un éboulement. Graham saisit la corde qu'il lança contre le roc. Après quelques tentatives infructueuses, il parvient enfin à saisir un petit piton rocheux, non loin de l'arbre mort qui poussait dans la montagne. Il se hissa ainsi sur une nouvelle plate-forme. Le vent soufflait sans relâche dans l'immensité du monde des glaces. Six petits rochers traçaient sur la droite comme les marches d'un escalier. Graham aurait pu se lancer à l'aveuglette dans ce passage, mais il préféra tester auparavant la résistance des rochers. Judicieuse idée qui lui permit de ne marcher finalement que sur la première, la troisième, la cinquième et la sixième « marche ». Il dut enfin passer avec prudence sur le tronc d'arbre recouvert de neige pour pouvoir enfin continuer sa route vers l'est. Mais alors qu'ils débouchaient sur un nouveau sentier, Graham et Cédric entendirent soudain un grognement sourd et puissant. A peine s'étaient-ils retournés qu'ils aperçurent le monstre, un énorme loup gris qui fut sur eux d'un seul bond. Graham esquissa l'offensive mais en une contre-attaque fulgurante, le loup bondit à nouveau, saisit le hibou dans ses crocs et s'enfuit vers l'est!

## Le loup prit le hibou entre ses crocs. Il fallait faire vite !

Graham était épuisé par la longue course qui l'avait mené là. Il fallait pourtant qu'il réagisse au plus vite. Dans sa besace, il saisit le jambon volé dans l'auberge de la vallée. La viande savoureuse réveilla en lui son courage. Le loup avait dévalé une pente raide et sinueuse. Aucune chance de le rattraper en allant à pied! Graham se saisit de la luge qu'il avait avec lui. Il prit son élan, sauta sur l'engin et se lança dans le slalom... Il négociait chaque virage et prenait de plus en plus de vitesse! Trop sans doute, puisqu'il déborda soudain du bord de la piste, effectua un vol plané pour atterrir, sain et sauf mais sa luge cassée, sur une nouvelle plate-forme neigeuse. Il continua donc à pied, toujours vers l'est. Un nouveau chemin serpentait le long d'un précipice. Sur un piton rocheux, un aigle majestueux se lamentait sur son sort. Graham interrogea l'oiseau.

– C'est la faim qui me tenaille, répondit l'aigle, et je n'ai plus longtemps à vivre sans quelque pitance!

Comment Graham pouvait-il rester insensible à cette ultime requête, lui qui avait déjà compris que venir en aide aux animaux de ce vaste royaume était l'une des tâches majeures de sa quête? Il donna donc le reste du jambon à l'aigle, qui s'envola après l'avoir chaleureusement remercié. Marchant le long du chemin escarpé, Graham arriva bientôt devant une porte majestueuse, cernée de stalactites. Il flairait certes le danger mais c'était là le seul chemin possible. Quelques pas encore et ses craintes devinrent réalité... Deux énormes loups l'encadraient déjà, qui le poussaient vers l'intérieur de la caverne de glace.

## Le chemin de glace continuait vers l'est. Au loin, un portail.

Assise en haut d'un piédestal fait de glace et de cristaux, la reine Icebella régnait sur son empire. Femme sévère et puissante, souveraine d'un royaume de glaces éternelles, Icebella énonça son cruel verdict. Pour avoir franchi les portes de son monde, Graham et Cédric, que l'on apercevait enfermé dans une petite cage, étaient condamnés à mort! Mais malgré l'atrocité du discours de la reine, Graham fut séduit par sa beauté. Il se remémora alors la princesse du saule et l'harmonie qui avait autrefois jailli de la harpe de la jeune et belle femme. Mu par une inspiration subite, il se saisit de la harpe et égraina quelques notes, étonné lui-même par la beauté de son chant. Il était temps! Toute cruelle qu'elle était, Icebella retint d'un geste ses loups qui s'apprêtaient à dévorer le héros. Elle proposa alors un marché à Graham, en échange de sa liberté et de celle de Cédric.

– Si tu me débarrasses du Yéti qui hante mon royaume depuis peu, toi et ton compagnon aurez la vie sauve. Va, et ne rentre pas bredouille!

Graham partit donc vers l'est, escorté de Greywolf, le chef des loups. La grotte du Yéti s'ouvrait dans la montagne. Tandis qu'il s'approchait de l'antre du monstre, le ventre serré par l'angoisse, Graham réfléchit à l'arme qu'il pourrait utiliser contre ce nouvel ennemi. Dans sa besace, il ne restait que bien peu de chose. « Une tarte à la crème pourrait calmer la bête... » se dit notre héros. De toute façon, il ne possédait rien de mieux à offrir au Yéti. Grognements

sourds, le pas lourd du monstre approchait déjà. Saisi de panique, Graham lança la tarte de toutes ses forces. Le Yéti prit le gâteau en pleine figure. Il ne put hélas en apprécier la saveur! Aveuglé par la tarte, affolé par la soudaineté de l'action, il tournoya sur lui-même, trébucha dans la neige et perdit soudain l'équilibre... Il tomba dans le précipice, les yeux masqués de crème! Graham avait vaincu cette nouvelle épreuve. Avant de s'en retourner vers la reine des glaces, il décrocha d'un coup de marteau l'un des fragments de cristal qui ornait la caverne du monstre, comme on s'empare d'un trophée pour commémorer une éclatante bataille. Fidèle à sa promesse, Icebella libéra les deux compères aussitôt qu'elle apprit la bonne nouvelle, et Graham et Cédric purent continuer leur route vers le nord. Ils redescendaient maintenant la montagne, se dirigeant au hasard vers une plaine plus hospitalière que les précipices neigeux du royaume des glaces.
Epuisés, glacés jusqu'aux os, Graham et Cédric aboutirent après une marche longue et difficile sur un plateau rocheux d'où sourdait une source. Au loin, la mer brillait, ensoleillée et calme. Graham regardait l'eau calme et limpide lorsqu'une ombre menaçante obscurcit le ciel. Il venait d'être pris pour cible par un aigle royal. Saisi dans les serres de l'animal, il ne reprit conscience que dans le nid de ce dernier, un nid monstrueux planté sur un piton rocheux inaccessible. A côté de lui, deux œufs énormes craquaient, annonçant la naissance imminente de deux aiglons affamés. Graham, pris de panique, regarda autour de lui.

## L'aigle fondit sur Graham et l'emporta dans son nid.

Quelque chose brillait à ses pieds... Un collier de perle, il l'empocha. Puis se levant, il invoqua le ciel de lui venir en aide, de l'emporter loin de ce cauchemar! Bien lui en pris... Il avait autrefois sauvé la vie à un aigle mourant. Ce dernier aperçut ses signaux et vint à son secours.

### Voyage en mer

Perçant de nouveau le ciel ensoleillé des montagnes, Graham fut transporté hors de cet enfer gelé, vers une plage de sable fin, loin des habitants du royaume des glaces... Graham et Cédric approchaient du but. Mordack n'habitait-il pas une île à l'est des océans? Il fallait donc trouver un bateau... Graham découvrit sur la plage une vieille barre de métal. « Un levier efficace.... » se dit-il et il l'emporta avec lui. Plus loin, en longeant la plage vers le nord, il découvrit une embarcation. La coque du bateau était trouée mais avec de la cire d'abeille, il put colmater la brèche. Les deux compagnons prirent la mer, voguant vers l'est, vers le grand large. Il fallut bien du courage à l'équipée pour éviter le serpent de mer qui sévissait plus au nord. Enfin, ils accostèrent sur une première île peuplée de dangereuses créatures. Graham usa là encore de sa harpe pour désorienter l'adversaire et repartit aussitôt, emportant avec lui un coquillage, un hameçon et le malheureux Cédric, blessé grièvement à la suite de ce nouvel assaut.
Rejoignant la plage d'où ils étaient partis, mais plus au nord cette fois, nos deux héros aperçurent la cahute d'un pécheur. Graham frappa à la porte... Pas de réponse! Mais oui, il fallait utiliser la cloche pendue près de l'entrée!
– Aidez-moi, hurla Graham au vieillard qui l'écoutait sur le pas de sa maison. Mon ami est blessé et je ne possède aucun remède pour le guérir!
Mais le vieillard était trop sourd pour comprendre un traître mot de cet appel au secours. Graham ouvrit sa besace, saisit le coquillage en forme de cornet ramassé sur l'île et le donna au marin. Imaginez la joie du vieillard qui put à nouveau, en portant le coquillage à son oreille, entendre distinctement tous les bruits de l'océan!
– Entrez dans ma maison, dit le vieille homme. Je vais sauver votre hibou, mais il faut me raconter votre histoire, me dire comment et pourquoi vous êtes parvenus jusqu'ici!

## Le vieillard connaissait bien le repère de Mordack.

Graham ne fut pas long à expliquer sa quête. Le marin fut tant ému par l'histoire qu'il décida sur le champ d'aider nos héros. D'un coup de sifflet magique, il appela la sirène qui suivait souvent ce rivage. La femme poisson était une amie du Bien. Elle promit donc à Graham de l'aider dans sa quête contre le sinistre Mor-



dack.
Voguant à nouveau sur les flots de la mer de l'est, le bateau filait droit dans le sillage de la sirène. Graham aperçut bientôt la sombre silhouette de l'île de Mordack. Un îlot rocheux entouré de brume qui crachait dans l'immensité du ciel des volutes de fumées malfaisantes... « Voici donc le but de ma quête, se dit Graham. Puisse ma famille être encore en vie! »

### L'île de Mordack, souterrains et sortilèges

Aspiré par les courants diaboliques qui entouraient l'île de Mordack, la frêle embarcation eut tôt fait de se fracasser sur les récifs qui cernaient le domaine du Malin. Cédric et Graham se retrouvèrent au pied d'un escalier taillé à même le roc et qui menait vers le château. Graham ramassa un poisson échoué dans la crique et monta l'escalier. Ils débouchèrent alors face à un monstrueux portail. Deux dragons de pierre lorgnaient sinistrement sur nos deux héros. Lorsqu'il vit les yeux des monstres briller d'une lueur maléfique, Graham se saisit aussitôt du cristal qu'il avait décroché de la caverne du Yéti. Bien lui en prit! Les facettes brillantes de la pierre reflètèrent aussitôt les deux rayons mortels qui fusèrent des yeux des dragons. Graham et Cédric passèrent sans encombre le portail piégé. Devant la porte du château, Graham hésitait quant à la marche à suivre. Il aperçut alors un passage étroit, comme une maigre plate-forme qui contournait la sinistre demeure sur la gauche. Il s'y engagea et parvint sur une terrasse plus vaste, percée d'une grille rouillée. Il se servit de la barre de fer pour faire jouer les gonds de la trappe. Un passage s'ouvrait là, crachant dans le soir une humidité lourde et nauséabonde.

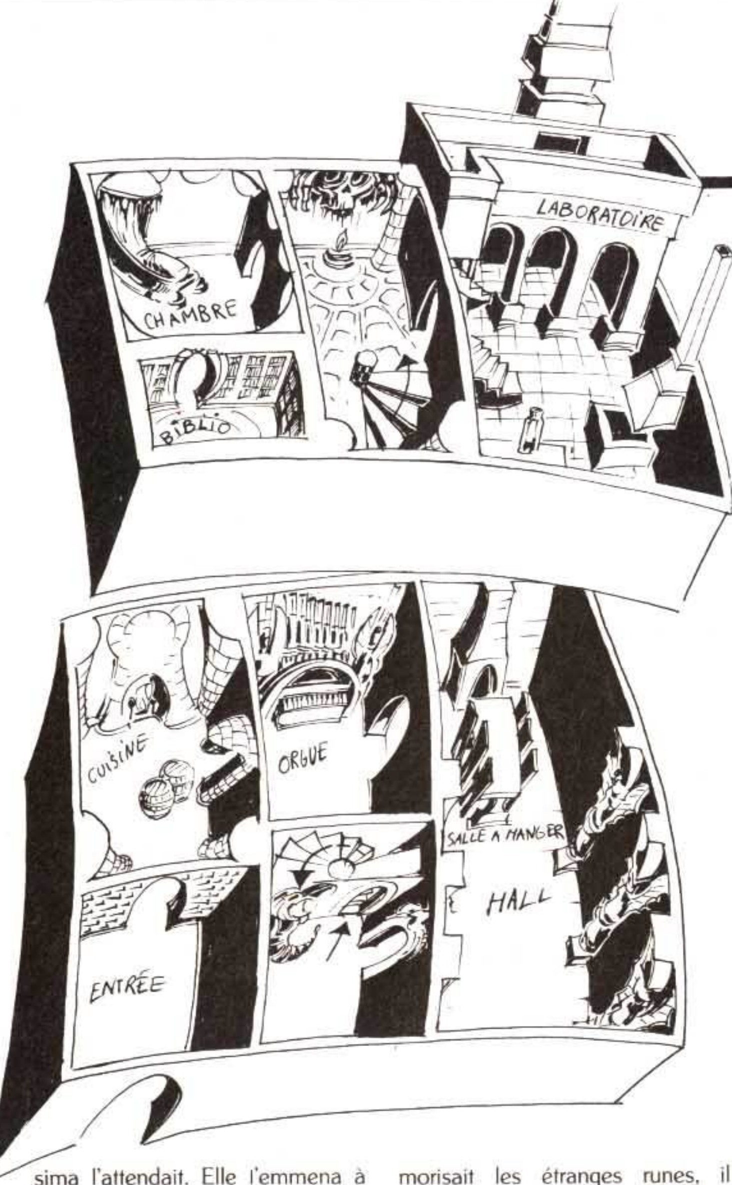
***Graham évita de justesse les rayons lancés contre lui.***

– Je vous attendrais là, maître, s'écria Cédric que l'obscurité du passage semblait effrayer au plus haut point!
Graham mit un pied dans l'orifice, il se faufila et déboucha dans un couloir vouté. Un labyrinthe s'ouvrait devant lui. Les murs humides étaient tous semblables et Graham crut bien s'être perdu après avoir emprunté au hasard des couloirs sombres et sordides. Mais bientôt, alors qu'il tournait une fois de plus sur la gauche, il tomba nez à nez avec un monstre enchaîné à la muraille. L'animal semblait inoffensif et son triste regard ému l'homme. Graham ne parvint à faire réagir la bête qu'en jouant du tambourin qu'il détenait toujours dans sa besace. Saisissant l'instrument, le monstre se mit à en jouer et se lança dans une danse folle et grotesque. Il finit par s'enfuir de la cellule, laissant derrière lui une petite clef que Graham empocha. La route reprit, plus longue et dangereuse encore, dans les couloirs du labyrinthe. Graham désespérait à nouveau de revoir un jour la lumière du soleil lorsqu'il découvrit une porte. Surprise, la clef correspondait à la serrure! Il déboucha bientôt dans une pièce voutée. Dans l'armoire, il découvrit un sac de pois. Sur le nord s'ouvrait la cuisine. Une jeune fille lavait le sol de cette pièce. Elle sursauta en entendant les pas du visiteur inattendu!
– Je suis la princesse Cassima. Aidez moi, Mordack a condamné ma famille et m'a faite prisonnière. Il m'a proposé un marché atroce : en échange de la liberté des miens, il veut faire de moi sa femme!
Graham venait de trouver une précieuse alliée. Il promit à la jeune femme toute son aide et poursuivit son exploration vers l'est. Le hall dans lequel il déboucha alors renfermait un orgue majestueux. Il n'en joua pas, bien sûr, de peur de se faire entendre du maître des lieux.

***La princesse Cassima était devenue l'esclave de Mordack.***

Dans la salle à manger, Graham furetait sans trop savoir que faire lorsqu'une créature monstrueuse surgit de l'obscurité. Il eut beau de défendre, il ne put combattre le monstre et fut jeté dans un cachot humide et froid. Etait-ce la fin de sa quête? Un rat traversa la cellule et fuit par un trou. Graham se pencha et découvrit un morceau de fromage. Il s'en empara grâce à l'hameçon qu'il possédait. Triste et désespéré, Graham attendait qu'on lui vienne en secours. Le doux regard de la princesse Cassima réchauffait encore son cœur... Soudain, il entendit un grattement, puis l'une des pierres du mur commença à bouger. Un passage venait de s'ouvrir! Cas-






sima l'attendait. Elle l'emmena à nouveau à travers le labyrinthe, puis dans la cuisine. Lorsqu'il traversa la salle à manger, Graham s'attendit bien sûr à voir resurgir son ennemi. Mais il avait bien réfléchi à la situation et remarqué la démarche gauche du monstre. Dès que la bête survint, il lança alors les pois sur le sol. L'ennemi trébucha, glissa pour s'étaler enfin de tout son long. La route était libre! Graham continua son exploration. Il vit bientôt un chat qui le regardait avec des yeux fourbes et luisants. « Un allié du Maître de l'ombre! » se dit-il et il décida de capturer l'animal. Le poisson posé sur le sol attira bien sûr le chat. Graham profita aussitôt de ce que la bête était occupée à dévorer sa proie pour l'enfermer dans le sac désormais vide de pois. « Une bonne chose de faite! Maintenant, explorons le premier étage! »
Le château renfermait seulement trois pièces à l'étage. Dans la bibliothèque, Graham découvrit un volume de magie très étrange. Il y lut et apprit quelques formules, notamment celles qui permettaient aux créatures humaines de se transformer en tigre, en lapin, en mangouste ou en pluie. Alors qu'il mémorisait les étranges runes, il entendit soudain des pas dans l'escalier. Graham eut tout juste le temps de se cacher pour apercevoir son ennemi de toujours. Mordack était là, qui venait se coucher dans le grand lit à baldaquins de sa chambre. Tout tremblant de crainte mais aussi plein d'espoir puisqu'il n'avait pas été découvert, Graham attendit encore quelques instants dans sa cache avant de se risquer dans la chambre du Maître. Mordack ronflait. Sur la petite table de nuit, son bâton magique était sans surveillance. Vif comme l'éclair, Graham s'en empara et quitta sans un souffle cette chambre maudite. Il traversa le palier et poussa la porte qui lui faisait face. Le laboratoire!
Un nombre incroyable de fioles, de machines complexes et de livres de magie encombraient la vaste pièce. Sur le grand bureau qui trônait à l'une des extrémités du laboratoire, Graham demeura interdit devant le sinistre spectacle qui s'offrait à ses yeux. Dans un bocal, à peine plus gros qu'un pot de confiture, se tenaient là son château et tous les membres de sa famille. Cruel sortilège qui avait ramené les chers disparus à la taille de souris! Poussé par la rage et la colère, Graham se retourna et jeta un coup d'œil circulaire sur la pièce. Il fallait agir au plus vite. Mordack pouvait à tout moment se réveiller et constater la disparition de son bâton magique... Graham gravit l'escalier qui menait à la mezzanine. En haut, une machine imposante attira son attention. Mu par quelque instinct que lui donnait le bâton de Mordack, il déposa ce même bâton à l'une des extrémités de la machine. De l'autre côté, il plaça le bâton que lui avait remis Crispin, le vieux magicien. Au milieu enfin, il déposa le morceau de fromage qu'il avait découvert dans le cachot. Curieuse combinaison, certes, mais qui lui était dictée par une insaisissable connaissance des sorts et runes du Royaume de l'Ombre. Comme mue par ce savoir, la machine se mit d'elle-même en route. Eclairs, fluides en fusion, rayons cosmiques... l'infernale mécanique s'ébranla, puis s'immobilisa à nouveau. Graham regardait les deux bâtons sans parvenir à se décider sur ce qu'il fallait faire désormais lorsque s'ouvrit brutalement la porte du laboratoire. Mordack se tenait là, écumant de rage, ricanant quelques incantations lugubres! L'ultime affrontement était dès lors inévitable!

## Combat et magie, le fin mot de l'histoire

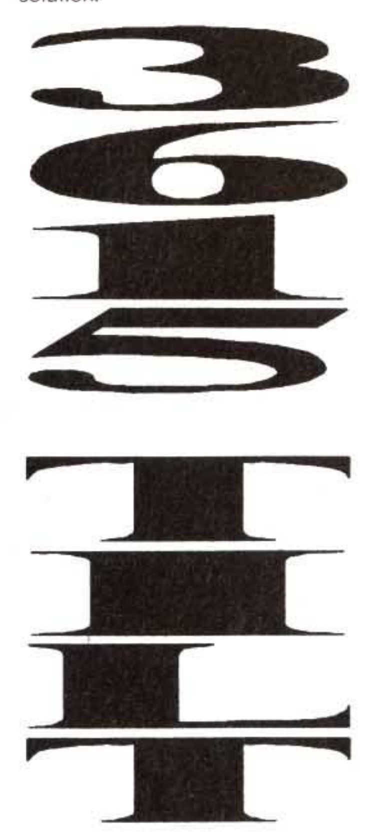
Graham et Mordack se saisirent en même temps de leur bâton magique respectif. Face à son frêle ennemi, Mordack fit alors appel à l'une de ses incantations diaboliques. Une fumée s'éleva de tout son corps... Il venait de se transformer en un monstre volant, redoutable, effrayant. Graham fut terrifié. Mais alors qu'il portait un dernier regard sur le bocal qui enfermait sa pauvre famille, il saisit à son tour son bâton et se remémora les formules qu'il avait lues dans la bibliothèque. Faisant appel à toute son énergie, il lança à son tour un sortilège et prit aussitôt la forme d'un redoutable tigre. Le combat tournait en la défaveur de Mordack. Celui-ci reprit l'offensive. Il devint dragon cracheur de feu et aurait brûlé vif notre héros si ce dernier n'avait fait lui aussi appel à la magie. Transformé en lapin, Graham parvint à esquiver toutes les attaques du Malin. L'ennemi usa encore d'un stratagème. Sous la forme d'un serpent, il menaçait maintenant le pauvre lapin essoufflé et terré dans le fond du laboratoire. Graham avait vu juste dans la bibliothèque. Il connaissait aussi la formule qui donne vie à la mangouste, l'ennemi le plus puissant du serpent. Surpris et contrarié par cette dernière parade, Mordack usa enfin de son arme la meilleure, le feu! Cerné par les flammes, la mangouste allait périr. Dans un ultime sursaut, Graham fit appel à ses dernières ressources. Le sort de la pluie mettrait définitivement en échec le Maître de l'Ombre. Et c'est une averse généreuse qui éteint à jamais la fureur de Mordack!

## Epilogue

Ce fut grâce au savoir du grand magicien Crispin que Graham vit émerger d'un bocal sa famille et son royaume. Il comprit aussi ce qui avait poussé le terrible Mordack à agir ainsi. On raconte que dans des aventures passées, Alexander, le fils de Graham, avait transformé Mannaman, le frère de Mordack, en chat! Tel était le grief qui poussa Le Maître de l'Ombre à agir contre le royaume de Daventry. Mais qu'en est-il du chat, enfermé dans son sac, dans la salle à manger? Tous les habitants de Daventry espère bien que ce dernier ne prépare pas actuellement une vengeance plus terrible encore.

***Olivier Hautefeuille***

Merci à Gilbert, Akihiro, Gilles, Nicolas, Fabrice, Laurent et Cathy, Cogan, Stephan et Jean-François qui nous ont aidé à mettre au point cette solution.





# MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

## AMIGA

### AMIGA 500

| | |
|---|---|
| + Péritel | 2.490 F |
| + Péritel + Extension | 2.690 F |

### AMIGA 500 PLUS

| | |
|---|---|
| Amiga 500 PLUS | 2.990 F |
| PACK PROMO Amiga 500 PLUS + ROM 1.3 + Adaptateur ROM | 5.990 F |
| PACK PROMO Amiga 500 PLUS + Disque Dur 52 Mo extensible à 8 Mo de RAM | 9.990 F |

**PACK PROMO AMIGA 500 PLUS**
**Amiga 500 PLUS + Moniteur Couleur 1083 S + Lecteur externe 3"1/2 + Joystick + Souris + 30 disks 3"1/2 + 1 jeu**
**5.490 F**

### AMIGA 600

| | |
|---|---|
| Amiga 600 | 3.590 F |
| Amiga 600 + Disque Dur 20 Mo intern. | 4.990 F |

### AMIGA 2000 (2.0)

| | |
|---|---|
| + Joystick | 4.990 F |
| + Joystick + Disque Dur 52 Mo | 7.990 F |

### AMIGA 3000

| | |
|---|---|
| SUPER PROMO : | 19.990 F |
| Amiga 3000 + Tower (5 Mo, 10 slots extens) | 28.500 F |

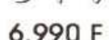
### MONITEURS

| | |
|---|---|
| Moniteur Couleur Stéréo 1083S | 1.990 F |
| Moniteur Couleur Stéréo 1084S | 2.290 F |



## COMMODORE
*Les accessoires CDTV*

| | | | |
|---|---|---|---|
| Clavier : | 690 F | Lecteur 3"1/2 : | 790 F |
| Trackball : | 590 F | Genlock : | 1.290 F |
| Souris : | 390 F | | |



C D T V

6.990 F

+ 1 Clavier + 1 lecteur de disquettes + Souris + 6 logiciels + 2 titres CDTV (Mind Run, Ordi Code)

COMPATIBLE PC
**AT 386 2 Mo RAM**
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

| | | | |
|---|---|---|---|
| SX 16 Mhz | 7.300 F | 486 SX 25 Mhz | 10.400 F |
| SX 25 Mhz | 8.790 F | 486 DX 33 Mhz | 11.990 F |
| DX 33 Mhz | 9.400 F | | |

Avec montage : 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

AT 386SX 25 Mhz
Mini Tower 2 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA - Clavier 102 touches,
Souris, Joystick, MS DOS 5.0 - Jeu VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique : 9.900 F

386 DX 33 Mhz + même config.
11.400 F

486 SX 33 Mhz + même config.
12.400 F

## PERIPHERIQUES AMIGA

| | |
|---|---|
| Carte PC AT 386 SX 20 Mhz (DOS + lecteur 5"1/4) | 5.290 F |
| Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo | 4.990 F |
| Home Vidéo Kit 2 | 1.990 F |
| Kit Music 2 (Synthétiseur Hohner + Midi + Log.) | 2.990 F |
| Carte 16 Millions de Couleurs Amiga | 3.750 F |
| Change Kickstart Electronic + Rom 1.3 | 690 F |
| Alimentation Amiga 500 | 450 F |
| Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS | 595 F |
| Extension mémoire 512 Ko + Horloge | 285 F |
| Extension mémoire 512 Ko | 240 F |
| Extension mém. 2/8 Mo pour A2000 | 1.590 F |
| Lecteur interne Amiga 500 | 570 F |
| Lecteur interne Amiga 2000 | 590 F |
| Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4 | 500 F |
| Lecteur externe Amiga | 550 F |
| Lecteur externe Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo | 710 F |
| Disque Dur A500 GVP 52 Mo à 2 Mo | 5.190 F |
| Disque Dur Amiga 2000 45 Mo | 2.690 F |
| Disque Dur Amiga 2000 52 Mo | 2.950 F |
| Souris Amiga | 170 F |
| Tapis Souris | 35 F |
| Souris optique Amiga | 370 F |
| Blitz Turbo Amiga | 220 F |
| Interface Midi Amiga | 430 F |
| Digitaliseur Son Stéréo | 550 F |
| Deluxe Paint 4 | 690 F |
| Joystick Amiga /Atari (à partir de) | 70 F |
| Capot de Protection Amiga 500 | 100 F |
| Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2) | 149 F |
| Kit Téléchargement + Cable | 75 F |
| Handy Scanner Zydec | 1.490 F |
| Haut-Parleur Stéréo Zydec (paire) | 450 F |
| Track-Ball | 339 F |
| Quadrupleur de Joystick | 99 F |
| Change Souris/Joystick | 135 F |

## PERIPHERIQUES P.C. & COMPATIBLES

| | |
|---|---|
| Sound Blaster (carte son PC) | 1.190 F |
| CMS (composants Sound Blaster) | 290 F |
| Sound Blaster Pro | 1.990 F |
| Sound Blaster Pro + CD ROM (PC) | 4.590 F |
| Joystick PC | 147 F |
| Souris + Tapis + Logiciel Dessin | 250 F |

## IMPRIMANTES

*PANASONIC*

| | |
|---|---|
| 9 Aiguilles : | 1.590 F |
| 24 Aiguilles : | 2.590 F |

*COMMODORE*

| | |
|---|---|
| MPS 1270 Jet d'encre : | 1.790 F |

*STAR*

| | |
|---|---|
| STAR LC 200 Couleur : | 2.590 F |
| Star Jet d'encre : | 2.590 F |

## DISQUETTES



3"1/2

| | |
|---|---|
| par 10 | 3. 60 F |
| par 100 | 3. 40 F |
| par 300 | 3. 20 F |

**Reprise** de votre ancien ordinateur jusqu'à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat de votre nouvel ordinateur

**NOUVEAU ! Téléchargez vos jeux sur 3615 MICRO SWEET**

MICRO SWEET
**171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF**
**Métro : Louis Aragon (Terminus)**
**☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24**

**Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30**
**mardi au samedi : 10 h. à 19 h.30**

**Crédit Gratuit 4 mois**
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : **MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF**

Nom : .................................... Prénom : .................................... Adresse : ....................................
.................................... Code Postal : .................................... Ville : ....................................

| Désignation | Quant. | Prix.Unit. | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronopost 24 h. (Ordinat. / Imprimante) : 200 F<br>Contre-Remboursement : Ajouter 35 F | | | |
| Offre valable jusqu'au 30/4/92 dans la limite des stocks disponibles | | TOTAL TTC | |

Tél. (obligat.): ....................................

**Règlement** : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre rembours[t] ☐ Carte Banc.

N° : ....................................

Date Expir : ....................................

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET

**Crédit gratuit : nous consulter**

Date : Signature

Ti 101

## AMIGAINER

Pour Phil, dans **Cadaver**, au niveau 4 (Tilt n° 99). Il faut bien mettre les planètes dans les trous! Si tu as utilisé la planète de sable sec (il ne faut pas s'en servir), elle te donne la clé du couloir électrifié. Cela ne sert à rien, c'est un piège. Quand tu es dans la salle au-dessus du planétarium, mets les planètes dans les trous comme suit : devant la porte, la planète qui luit; en face, la planète à deux lunes; à droite, dans le coin, la planète avec des symboles. Tu remontes ensuite au dernier trou (celui avec une spirale) pour la petite maquette de planète. Après, quand tu entres dans le planétarium, les planètes sont disposées sur leurs emplacements respectifs et tu as droit à la petite « musiquette » (c'est bon!). Appuis maintenant sur le bouton du globe central et au lieu d'une clé simple, tu en as deux en or. Direction la salle du milieu : utilise les clés dans les serrures 1, 4, 3, 2. Enfin, tu te places au centre de la pièce et te voila téléporté au niveau 5.
Enfantin! Mais j'ai galéré comme toi... Bon courage.

## TILTUS

Pour Pascal, dans **Explora 1**, voilà comment ouvrir le coffre de la cuisine. Il te suffit d'utiliser la feuille codée qui se trouve dans la table de nuit de la chambre. Pour trouver la machine à remonter le temps, il faut :
A l'étage :
– prendre la carte perforée sous le tapis
– prendre la clef sur la statuette
– ouvrir la commode, prendre les gants
Dans la chambre :
– prendre le grappin sous le lit
– prendre la carte perforée sous l'oreiller
– prendre la feuille codée dans la table de nuit
Dans le bureau :
– prendre la boule dans la bibliothèque
– remettre la boule sur la rampe d'escalier
Dans la cuisine :
– prendre la bouteille
– jeter le vin
– utiliser la feuille sur le coffre
– prendre le briquet
Il faut ensuite prendre la carte perforée dans le « samovar » en bas de l'escalier, puis ouvrir la porte de la cave. Au nord-est, allumer le briquet, monter, aller à l'est, éteindre le briquet et placer la carte perforée dans la bible. Une bougie sur le meuble : allumez-la!
Ensuite, directions ouest, bas, bas et est, regarder derrière la glace et allumer l'interrupteur.
Maintenant, directions ouest, haut, sud-ouest et jeter la boule d'escalier. Finalement, direction nord-est, bas, est, prendre le fusible dans le bureau et au nord, voici la fameuse machine. Il suffira alors d'activer la manette, de placer le fusible, de réactiver la manette et... de sauvegarder! Bonne chance pour la suite!

## JORY

Voici quelques aides et quelques questions pour les lecteurs(trices). Comment passer la forêt de **Twinworld**? Je suis bloqué vers la fin. Qui m'indiquera la sortie du labyrinthe d'**Ivanhoé**? SOS!
J'aimerais aussi des vies infinies dans **Robocop 2, Batman the Movie, Flimbos Quest** et **Bubble Bobble**.
Sur Atari STE, quel est le code de **Navy Moves**, please?
Pour avoir des crédits infinis dan **Turrican 2**, tapez les touches suivantes : espace, 1, 1, 1, 4, 2, esc et esc. Attention, il ne faut pas utiliser le pavé numérique. Salut!

## ST SUPER SONIC

Je rappelle à tous ceux qui sont bloqués dans le **Manoir de Mortevielle** que pour parvenir à la fin de cette enquête, il faut :
1) Aller chercher le poignard pointu dans l'avant-dernière porte à droite.
2) Prendre la bague avec la croix dans la dernière porte à gauche.
3) Aller à la cave, placer le poignard dans le petit trou en bas de la colonne du milieu et prendre le passage.
4) Mettre la bague dans la main de la vierge, entrer dans la crypte.
5) Prendre l'objet en bois qui est situé sur le cou de Julia.
6) Sélectionner l'action « sortie » pour retourner près de la vierge.
7) Reprendre la bague, sortir.
8) Aller au grenier, placer l'objet en bois dans le trou au milieu du meuble.
9) Fouiller le tiroir du haut, prendre la baguette, la placer dans l'objet en bois (de droite), puis tourner la baguette.
10) Lire le livre, et...!
Quant à moi, je voudrais savoir comment entrer dans le puits. Quelques bidouilles pour **Prince of Persia** sur ST et surtout pour la **Quête de l'Oiseau du Temps**. Merci à tous.

## GENGIS KHAN

Salut les Tiltés! J'ai un problème dans **Knightmare** sur ST. Je m'explique! Dans la forêt, après être monté dans 2 wagonnets et passé quelques portes, je trouve 3 balles, 1 short, 1 canif (penknife) et une branche d'arbre (twig). Je trucide quelques gnomes et un élevage de lapins agressifs. Quatre génies des arbres impossibles à tuer me disent alors : « J'ai perdu ma couverture. J'ai perdu mon arme. J'ai perdu mon enfant » et « Avez-vous vu ma tasse? ». Je vois aussi un « trou » dans les nuages, mais malgré tous mes efforts... (cliquer sur la flèche, monter avec bouton gauche, bouton droit, les 2 boutons, la barre d'espace et return) mon équipe ne veut pas monter. Je suis donc bloqué après 5 minutes de jeux. Help me please!
Tous les trucs pour Knightmare sont les bienvenus.

## BERNARD

Je vous écris au sujet du jeu **Mean Street** version Atari ST. Pouvez-vous m'aider? Comment récupérer la boîte contenant la carte d'accès à l'ordinateur se trouvant à l'intérieur de la cage du gorille, dans le laboratoire du chercheur Cal Davis? Merci d'avance.

## LEGOLAS

Voici un petit coup de pouce aux aventuriers en détresse...
Pour Nicolas, dans **Mound of Shadow** (n° 98), j'ai moi aussi peiné dans la bibliothèque... Voici ce qu'il faut faire : tape « read » puis le nom de l'auteur, puis le nom du livre. Par exemple : « Read Juntz nameless cults ». Si tu ne l'as pas encore commandé, il faut d'abord suivre la même procédure en remplaçant « read » par « take ».
Quant à la statue verte de Marcus, je pense qu'il s'agit juste d'un clin d'œil aux œuvres de Lovecraft.
En examinant attentivement les traces dans le grenier, tu découvriras des signes cabalistiques te permettant de te rendre chez le défunt Talbot... Là, une recherche attentive révèle un autre « pont » qui te mènera à Blythburg où tu rencontreras un allié, le Père Paul Mason. L'ennui, c'est qu'il ne t'aidera que si tu peux lui fournir plus de renseignements sur le « Hound of Shadow »... Et là, malgré mes recherches à la bibliothèque, je coince! Je compte sur vous tous pour m'aider à progresser.
Autre chose : dans **Heimdall**, que faire après avoir exploré toutes les îles? A quoi servent les parchemins couverts de runes indéchiffrables? Merci d'avance.

## TECHNOBUSTER

J'aimerai bien une aide pour **Space Quest IV**. Je suis bloqué au niveau du Galaxia Mall. Faut-il récupérer de l'argent au distributeur automatique? Si oui, comment faire et à quoi servirait-il? A acheter un computer et son câble? Que faut-il faire après?
Pour **Lord of the Rings**, quels sont les codes?
Côté **The Faery Tales**, où trouver les 5 statuettes d'or?
Pour **Wasteland**, je n'arrive pas à finir. J'ai massacré les prêtres dans la citadelle, vidé la Sleeper Base, annihilé les robots à Las Vegas et dans la base Cochise, mais maintenant, je ne sais plus quoi faire. Help!
J'aimerai aussi avoir une grosse aide pour **King's Quest IV** et **The Colonel's Bequest**. Thanks a lot...
A noter : les jeux sont tous sur PC... Si jamais quelqu'un a besoin d'hints pour **Space Quest 3**, je suis là!

## NICOLAS

Salut à Tilt et à tous. Voici quelques trucs sur Amiga!
**Blues Brothers** : pendant la présentation des deux personnages à choisir, tapez HOULQ.
L'écran flashe et vous pouvez alors taper un chiffre de 1 à 6 (niveaux) puis le sélectionner avec la barre espace.
**Venus** : des codes
Level 2 : MANTIDS
Level 3 : CICADAS
Level 4 : PSYLLIOS
Level 5 : PIERIDS
Level 6 : SATYRID
Level 7 : LYCAENID
Level 8 : PYRALID
Level 9 : NOCVID
Bon, à moi. Des vies infinies pour **Wrath of the Demons**, énergie infinie pour **First Samourai, Wild Streets, Dragon Ninja, Saint Dragon** et **Crack Down** (cheat mode si possible). Help!!

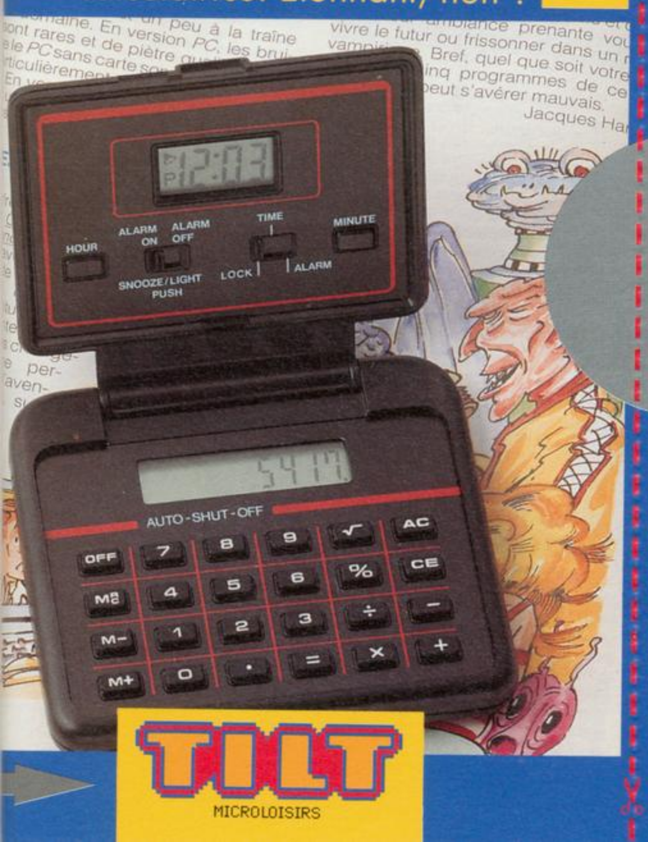
## TERMINATOR X

Salut! Je lance un appel à tous les possesseurs de **Cadaver**, ce jeu fabuleux. Au niveau 2, je suis bloqué. Je voudrais savoir comment pénétrer dans la « pièce des Capitaines », où trouver la pierre précieuse qui ouvre la serrure du passage est?
Où trouver aussi les clefs qui font soulever les barres devant certaines portes?
D'autres portes restent fermées, comment les ouvrir? Merci pour toutes vos aides futures.

OFFRE SPECIALE

# ECONOMISEZ 210 F ET RECEVEZ UN REVEIL MALIN*

* C'est un réveil et c'est aussi une calculatrice. Etonnant, non ?




# BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à TILT pour un an. Je recevrai donc les 12 prochains numéros (dont un double et un spécial) ainsi que l'astucieux réveil-calculatrice pour 259 F seulement au lieu de 469 F, soit 210 F d'économie.

J'ai bien noté que le réveil-calculatrice me sera expédié dans un délai de 6 semaines, après l'enregistrement de mon règlement.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

____________________

Code postal ______ Ville ____________________

E 101

☐ Je joins dès à présent mon règlement à l'ordre de TILT par:

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue (CB) dont voici le numéro:

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'échéance: |_|_|_|_|

Signature indispensable

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, acquérir séparément le réveil-calculatrice au prix de 120 F, chacun des 10 numéros de TILT au prix de 28 F le numéro double au prix de 30 F et le numéro spécial au prix de 39 F.

*Tarif valable pour la France métropolitaine.*

*Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.*




# PROFITEZ VITE DE CETTE OFFRE SPECIALE

- 10 numéros de TILT
- + 1 numéro double
- + le guide Jeux & Micros
- + le réveil-calculatrice

## 259 F seulement
au lieu de 469 F,
soit une économie de 210 F.

*Cette carte d'abonnement est à renvoyer à:*

**TILT**
**LIBRE REPONSE N° 883175**
**75742 PARIS CEDEX 15**



# POUR VOUS...






### UNE CALCULATRICE HAUTE PERFORMANCE

En plus des 4 fonctions classiques, votre calculatrice vous donne en temps réel toutes les racines carrées et tous les pourcentages que vous recherchez. Simple d'utilisation, sa mémoire infaillible stocke tous vos résultats pendant vos opérations courantes et vous les restitue d'une simple pression.

### UN REVEIL ASTUCIEUX...

Programmez votre heure et il vous réveillera en douceur au moment où vous le désirez. Malin, vous vérifiez l'heure programmée d'une simple pression... et il s'éclaire dans le noir grâce à sa lumière intégrée!




### IL VOUS SUIVRA PARTOUT!

Pratique, vous refermez votre réveil-calculatrice et il a le look d'un mini ordinateur portable. Résistant, vous l'emporterez avec vous dans votre poche. Il sera toujours prêt à vous rendre service, pour de longues années.

## POUR RECEVOIR VOTRE REVEIL-CALCULATRICE, ABONNEZ-VOUS VITE!

### JEAN-MARC

*Dans **Turrican 1** au level 5,2 au sommet de la tour, après avoir creusé son propre passage, Turrican tombe dans un fossé où il combat un monstre à 3 têtes. Après l'avoir détruit, il se trouve devant un vaisseau. A partir de là, que dois-je faire? J'ai tout essayé. Le vaisseau ne décolle pas et il n'y a pas d'autres passages. Merci d'avance pour vos réponses.*

### BUCK ROGERS

*Pour Gaetanne et Sylvain, la Windget key se trouve au niveau 6 de **Dungeon Master** (celui des Golems et du Firestaff- tout le monde n'a pas la même numérotation-). En descendant du niveau 5, ouvrez les 3 portes magiques avec les Ra Key. Engagez-vous dans ce long couloir et laissez de côté les serrures turquoises pour ouvrir la serrure rubis (A la fin du niveau 10, dans le min-zoom). Avancez. Dans cette pièce, des objets mais surtout un passage secret au nord- ouest... Pour l'ouvrir, prenez le couloir à l'est. Tout au fond de celui-ci, 3 pas avant la porte, il y a un bouton dans la paroi de gauche. Appuyez et retournez sur vos pas. Le passage est ouvert, avancez. Restez au début du long couloir menant au sud. Derrière vous, il y a un mur secret. Faites 7 pas en avant, sur votre gauche, à nouveau un bouton, appuyez. Revenez sur vos pas. Le mur n'est plus là et il dévoile une belle Windget Key...*
*Pour Tom The Best, dans **Explora II**. Parle avec Trévisse qui te confie 11 ferrets à remettre à la reine. Utilise ensuite le fer sur le cheval (trouvé au début de cette époque). Dans l'auberge, utilise l'épée sur le garde pour le faire fuir. Regarde le tonneau. Remplis la jarre avec le vin (pour le cyclope plus tard) puis repars. Parle avec Buckingham qui te remet une dague. Avance. Dans le hall, utilise la clef (trouvée au niveau du forgeron) sur la porte. Dans la pièce suivante, utilise l'eau du vase pour éteindre le feu et mets la dague dans le passage secret. Celui-ci s'ouvre! Entre, discute avec Milady pour avoir enfin le dernier ferret manquant, puis remets le tout à la reine.*
*Pour Superjoy, toujours dans **Explora II**, il faut donner à Thyrésias le sang du Cyclope que l'on récupère dans la jarre après lui avoir transpercé l'œil d'un coup de lance. On obtient cette lance à partir du fer de lance trouvé à l'époque IV (la queue du lion d'or) que l'on utilise sur la branche, de l'époque XI (la jungle) précédemment coupé par l'épée.*
*Pour Droopy, à propos du plan sur **Chaos Strikes Back**, je vois que la pièce Death Row du niveau 4 te reste inconnue. La porte qui la protège est infranchissable de ce côté. Aussi, rends-toi au Diabolical Demon Director (niveau 2) et munis-toi du Lock Pick. Dirige-toi ensuite vers la serrure en or au nord-ouest (repère 21), et active-la à nouveau avec le Lock Pick. Une trappe s'ouvre sous tes pieds qui te mènera par l'unique chemin à la Death Row. Endroit critique, car il te faudra tuer un Golem à travers une grille pour que celle-ci s'ouvre et dévoile les objets qu'elle protégeait.*
*Salut à tous, et à la prochaine.*

### ST MAD 4

*Me voici de retour. Que signifient les symboles sur les capsules de **Speedball 1** et **2**? Je cherche toujours comment passer le niveau des Mayas dans **Elf**. Quelqu'un aurait-il un truc pour Vroom? Merci d'avance!*

### YOANN

*J'ai lu dans le nº 99 le déchirant appel au secours d'Anne Onyme (ah! ah! ah!). Pour sortir de la grotte, il faut, une fois que l'on a déterré le pic, se mettre au-dessus du rocher à côté duquel vous étiez attaché. Observez la paroi rocheuse. Actionnez le pic (2 ou 3 fois). Une fois que le trou est assez large, rentrez-y et à vous de jouer!!! Sachez qu'il n'y a rien à faire devant le palais du Général Mandigua. Une fois sorti de l'arcade qui est après la grotte, il faut aller dans l'hôtel.*

### CHRISTOPHE

*Pour **Rodland**, afin d'obtenir des vies infinies, le mieux est de posséder un éditeur de secteur et de remplacer 536C 0044 6AO4 426E par 4E71 4E71 6004 426E sans recalculer le Checksum. A bientôt.*

### HUBERT

*Sur PC, au début du 3e niveau de **Prince of Persia**, comment ouvrir la grille? Merci de votre réponse.*

### ADRIEN

*Pourriez-vous me donner des trucs pour **Indiana Jones and the Last Crusade** version aventure? Je suis à la frontière autrichienne, juste après le château. Là, on me demande un laisser-passer que je n'ai pas. Où le trouver ou comment faire pour passer sans se battre? J'aimerais aussi des trucs sur **Quin**.*

### DR JONES

*Hello! Dans **Indiana Jones**, pourriez-vous me dire comment sortir du château de Brünwald? Le tout sur Atari. Merci d'avance!*

### TKC

*Salut à toutes et à tous, voici quelques trucs pour Atari ST (avec Mutil):*
***Great Courts 2 :** sauvez votre joueur et éditez le fichier portant son nom (nom.pla). A l'adresse 0A0, remplacez le dernier octet par FF, à la ligne du dessous, remplacez les octets 2,4,6,8,10,12 par FF.*
***Tennis Cup :** éditez le disk de sauvegarde; dans les premiers secteurs de la piste 00, vous trouverez une liste de vos sauvegardes. Continuez à chercher secteur par secteur jusqu'à ce que vous trouviez le nom de votre joueur. Sur la même ligne que le nom, remplacez les 6 derniers octets par 64.*
***Prince of Persia :** éditez le fichier PRINCE.SAV, à la ligne 000 :*
*octet 1 : temps disponible, mettre FF*
*octet 2 : temps écoulé, mettre 00*
*octet 3 : level, 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 0A, 0B ou 0C*
*octet 4 : points de vie, mettre FF*
***Sim City :** éditez votre fichier de sauvergarde (nom.sty). A l'adresse 0C20, remplacez les octets 6,7,8 par FF.*
***Kick Boxing :** sur le disk 2, dans le dossier B. De boxer 00A jusqu'à boxer 00H, ce sont vos... boxers. De boxer 001 jusqu'à Boxer 00P, ce sont les adversaires! Dans les fichiers de vos boxers, adresse 000, remplacez les octets 2,3,4 par 63, pour les adversaires, adresse 000, remplacez les octets 2,3,4, par 50.*
*A moi maintenant. Je voudrais qu'on m'aide à truquer la sauvegarde de **Hunter**, je suis sûr que c'est possible (vie, munitions, crédits).*
*Je voudrais des crédits ou de l'énergie pour **Double Dragon 2**.*
*Toutes les infos possibles sur **Personal Nightmare** seront les bienvenues.*
*C'est tout, bye bye!*

### MAD-ATARI

*Pour anonyme (Tilt nº 96 qui est coincé dans **Métal Hurlant**, le seul moyen de s'en sortir est d'avoir la boîte du jeu original pour connaître le mot de passe (en anglais!). J'y suis passé et j'ai finalement acheté (!) ce jeu super. Aussi maintenant : comment détruire le robot volant du monde souterrain?*

## TILTUS

*Salut Lucien! Voila qui t'aidera sûrement pour vaincre le superbe **Heart of China**!*

*Lorsque tu as atterri en catastrophe, rien n'est perdu... Bien sûr, Kate est très malade et elle risque de prendre froid. C'est Lucky qui devra aller chercher de l'aide. Pendant ce temps, Chi va s'occuper de la jeune femme. Il commence par lui faire absorber des herbes magiques. Ensuite, il trouve dans l'avion un imperméable et une couverture. Maintenant que Kate est enveloppé dans ces chaudes protections, revenons à ce malheureux Lucky qui est tout « strike » dans le froid! Attaqué par AHDN, l'Abominable Homme des Neiges pour les intimes, il sera enfin sauvé par Ama. Courage, la suite vous appartient!*

## CLAUDE

*Je tiens à vous signaler que les codes de **Lemmings** du Tilt n° 91 p. 113, pour le niveau MAYHEM, sont faux à partir du niveau 13. Voici ma correction!*

*13 : OGANNLDHIN*
*14 : GKNOLEOIIK*
*15 : GAKHMEOJIY*
*16 : IJIMDMGKIO*
*17 : NJMDMGALIM*
*18 : IMDOGIOMIX*
*19 : MEMGEJMNIS*
*20 : MKGKJNOOIS*
*21 : OGCNOMDPIJ*
*22 : GKNOMDOQIS*
*23 : GGJHLFMBJU*
*24 : IJJNNKGCJR*
*25 : NJLFOGCDJK*
*26 : HLGMGMNEJS*
*27 : NNIGAKMFJO*
*28 : FMGIJOLGJS*
*29 : MGCNOLGHJS*
*30 : GKONNNIIJQ*
*Bon courage*

## TOM ST

*Pour Hard Harry (Tilt n° 98), dans **Dungeon Master**, les portes de l'appartement du gardien ne s'ouvrent pas. Pour avoir le coffre, il faut appuyer sur le bouton de la salle où se trouve le coffre jusqu'à ce qu'il apparaisse hors des salles.*

*A moi maintenant, je voudrais savoir comment obtenir de l'énergie infinie ainsi que tous les bonus dans **Barbarian 2**. Tout cela sur Atari. A bientôt.*

## NICKE

*Pour Elija dans **Eye of the Beholder**. Dans la salle « chwat », regarde bien le mur est du pilier du milieu (il y en a trois dans la salle). Tu verras un défaut dans la paroi, qu'il suffit d'actionner pour ouvrir un passage secret vers le sud. Attention, il y a un « xorn » juste derrière. Ce passage débouche sur quelques pièces, et dans l'une d'entre elles, tu trouveras la clef qui te permettra de passer au niveau suivant. Attention une fois de plus, il y a un « mindflayer » qui erre dans le coin!*

*Maintenant, à moi de poser quelques questions :*

*Au niveau 10, comment ouvrir la porte orientée au sud, juste après la salle aux missiles magiques (celle où il est marqué, à l'entrée, « drow word for button »)?*

*Au niveau 5, il y a une salle pleine de téléporteurs, juste avant l'escalier qui mène au niveau 6... Y-a-t-il un moyen pour prendre l'épée qui se trouve derrière l'un de ces téléporteurs (le premier qu'on aperçoit en arrivant)?*

*Où trouve-t-on la dague « Guinesoo »?*

*Enfin, à quoi servent les « wand of stick »?*

*Merci d'avance.*

## MAX

*Pour Geoffrey, voilà la solution du labyrinthe de **Another World**.*

*Va d'abord sur la gauche et laisse-toi tomber. Même manœuvre deux fois à droite, puis une fois à gauche et une dernière à droite. Lorsque tu es sorti, va recharger le pistolet sur la gauche. Il faut maintenant détruire les murs blindés grâce au super rayon. En continuant sur ta droite, tu trouveras un garde. Tue-le, prends de l'élan et saute par-dessus le gouffre, sur la droite. Il te suffira ensuite de briser un mur pour atterrir dans les souterrains. Bonne chance!*

## THE GREAT JEAN-MARC

*Cher Message, The Great Jean-Marc vous envoie les codes des étapes des aventures de **Moktar** dans la Zoubida.*

| ETAPES | CODES |
|---|---|
| n° 1 | → 6752 |
| n° 2 | → 2845 |
| n° 3 | → 3559 |
| n° 4 | → 1015 |
| n° 5 | → 9822 |
| n° 6 | → 7541 |
| n° 7 | → 2665 |
| n° 8 | → 2466 |
| n° 9 | → 1331 |
| n° 10 | → 1802 |
| n° 11 | → 0791 |
| n° 12 | → 1204 |
| n° 13 | → 2290 |
| n° 14 | → 8311 |
| n° 15 | → 2332 |
| n° 16 | → 2578 |

## PHILIPPE

*Je vous adresse un SOS. J'ai acheté **Magic Pocket** après avoir lu la critique élogieuse passée dans votre numéro de décembre.*

*Le gosse Bitmap reste bloqué dans la petite cave en dessous de l'emplacement de sa bicyclette. Pas moyen de sortir de cet endroit et je n'ai pu trouver d'autres chemins. Je suis claustrophobe et j'ai peur du noir! Un grand merci à celui ou celle qui pourra m'indiquer la solution de mon problème.*

*Enfin, peut-on bidouiller pour changer de niveau?*

## HAKIM 5 – LE RETOUR

*Salut à tous. Je voudrais d'abord vous dire que sur **The Simpsons**, version Amiga, à la présentation, il suffit de taper « COWABUNGA » en appuyant sur caps locks, pour obtenir les vies infinies... Si vous n'arrivez pas à la fin, après cela, c'est que vous le faites exprès!*

*Pour ma part, je cherche un truc pas trop compliqué à taper au clavier sur **Super Wonder Boy in Monsterland**. Et bonne chance les Simpsons!*

## ARGOS

*Dans **Bard's Tale**, quel est le moyen d'accéder à la tour de Kylearan et à celle de Mangar? Quand j'entre dans cette dernière, je trouve, au lieu du labyrinthe espéré, une bouche magique qui dit : « Depised ones, none save Mangar may enter his demesne » (sic). Dur, non?!*

## TILTUS

*Pour Gold Fabrice qui se bat dans **Countdown**, il faut prendre la boîte de maquillage dans la loge. Tu trouveras aussi une clef au-dessus de la porte. Ouvre la boîte, regarde le bureau et ouvre aussi le tiroir avec la clef (celui situé en haut à droite). Tu trouveras alors un papier, il faut le déchiffrer avec le CAD. Sors ensuite de la loge et questionne le barman. A plus!*

## DEPECHE MODE

*Voici les codes en mode 1 joueur de **Battle Isle**!*

*Level 1 : CONRA*
*Level 2 : PHASE*
*Level 3 : EXOTY*
*Level 4 : MOUNT*
*Level 5 : FIGHT*
*Level 6 : RUSTY*
*Level 7 : FIFTH*
*Level 8 : VESUV*
*Level 9 : MAGIC*
*Level 10 : SPACE*
*Level 11 : VALEY*
*Level 12 : TESTY*
*Level 13 : TERRA*
*Level 14 : SLAVE*
*Level 15 : NEVER*
*Level 16 : RIVER*

*Enfin, je cherche des vies infinies pour **First Samouraï** et **Final Fight**.*

*Comment mettre 2 players à **Advantage Tennis**?*

*Comment jouer à **Rock & Roll**? Le tout étant sur Amiga, bien sûr. Merci d'avance.*

## BANDANA JONES

*Un petit coup de pouce... Dans **Indy**, au lieu de taper injustement le domestique, tu lui demandes : « Avez-vous de la famille en ville ». Il te répondra, puis tu sélectionnes : « rien, mais il veut vous voir immédiatement ». Il te répondra de lui prouver que tu connais la personne en question. Alors, tu lui diras : « Je peux vous le prouver ». Il ne te restera plus qu'à contempler la naïveté du domestique. Bonne chance.*

*Dans **Indy** toujours, est-on forcé de se battre contre le garde de la salle d'alarme? Salut et merci.*

## LELUI

*Dans **Dungeon Master**, fini 4 fois et arpenté des nuits entières... Je ne sais toujours pas à quoi servent les couronnes et la majorité des colliers. Si quelqu'un le sait, il aura gagné une cuisse de rat ou un bout de crieur. D'avance merci et à bientôt sur le message!*

## SUPER NANARD DE CARPENTRAS

*Salut à tous! je vous propose aujourd'hui :*

*– un cheat mode pour **Tortues Ninja** version PC : il suffit de presser ARP en même temps. A vous de trouver l'effet de ce truc!*

*– un cheat mode pour **Xenon II** version PC : lorsqu'on vous demande le type d'écran, validez le vôtre avec F7 et pressez I pendant le jeu. Plus besoin de tirer sur les ennemis, rentrez-leur dedans!!*

*– des codes pour **Savage** : 2e niveau : TERMINATE et 3e niveau : NIGHTMARE (si cela ne marche pas, tapez ces codes en QWERTY)*

*– encore des codes pour the **Light Corridor** cette fois :*

*Niveau 10 : 3305*
*Niveau 20 : 6811*
*Niveau 30 : 5518*
*Niveau 40 : 1825*
*Niveau 50 : 9932*

*Pour obtenir du courage à volonté et de la Slime infinie aux deux premiers niveaux de **Ghostbusters II**, pressez Ctrl, Alt, S et L en même*

temps lorsque le logo Activision apparaît.
Pour ma part, il me faut des trucs pour **Terminator II, Simpsons, Castles, Drakkhen, Wings of Fury**. Comment sort-on de la capsule dans **Martian Dream** et comment mettre des objets sur soi? Tant que vous y êtes, donnez-moi une solution! A la prochaine et merci d'avance.

**MAJOR FIRGUN**

Eh oui, me revoilà après un mois de silence! Pour Billy Jones, si tu les as, regardes dans les Tilt n° 79 et 80 : les codes y sont au complet. Sinon, en voici quelques-uns, juste pour un petit coup de main : 50 HOBOZ JOB, 100 CALEOLD, 150 BINQUEME, 200 EOAMPMET. Tente déjà d'arriver jusque-là, tu verras, ce n'est pas de la tarte!
Pour Illisible, il est normal que tu ne trouves pas l'escalier squelette au niveau 11. Il y passe bien mais on ne peut pas y accéder. Courage, tu touches presque au but.
Pour MCST, les différents bâtons que tu peux trouver recèlent des pouvoirs magiques. Mets-les dans la main de tes personnages à la place d'une arme et clique dessus. Tu verras alors de quoi ils sont capables.
Pour Gaetanne et Sylvain, qu'ouis-je? qu'entends-je? Il n'y a qu'un dragon dans **Dungeon Master**, mais il est au niveau 14, et, pour autant que je m'en souvienne, il n'est nullement obligatoire d'avoir une clef pour le rencontrer, étant donné qu'il n'y a pas de porte. Si vous êtes bien au niveau 12, cherchez plutôt un interrupteur pour ouvrir la porte de la petite pièce contenue dans la grande salle à gauche en entrant.
Pour ma part, n'existe-t-il pas de cheat-mode pour **KLAX** sur ST? Comment se connecter sur les terminaux dans **Narcopolice**? Merci d'avance et à la prochaine.

**SEBASTIEN**

Je suis un habitué de la série des **Ultima** et je me suis précipité sur **Ultima 6** dès sa sortie. Mais malgré mes jours (et mes nuits) d'exploration, je suis resté bloqué. Par exemple, les Moongates refusent de me dévoiler leurs secrets : j'ai pourtant parlé au roi qui m'a en effet donné une sorte de « mode d'emploi » de l'Orbe de Lune. J'ai beau la poser par terre, rien, absolument rien ne se passe. J'ai également essayé, au Codex, d'en terminer avec le jeu : rien à faire! Il ne se passe strictement rien quand j'utilise le « Vortex Cube ». Je l'ai pourtant rempli des 8 pierres de Lune. Je suis désespéré. Comment finir le jeu? N'y-a-t-il pas un moyen de lancer ce satané fichier END.EXE, que je puisse enfin voir la fin de ce jeu qui m'occupe l'esprit depuis près d'un an! Je vous en prie faites cesser mon supplice...

**MAX**

Dans **Leisure Suit Larry 5** et grâce à l'aide de Jérémy de Paris, voici qui aidera Claude et PC Cheat qui bloquent tous les deux à New York.
Dans l'aéroport, regardez les pubs pour trouver le numéro de téléphone d'une agence de location de Limousine. Prenez une pièce qui se trouve dans la boîte, sous la caméra de surveillance, et téléphonez (à droite) au 52-4668.
Sortez maintenant et prenez la limousine. Montrez au chauffeur la serviette du Hard Disk Café. Il vous y conduira. Oh, un porte-feuille sur le siège. Empochez, c'est pesé! Quelques dollars, des cartes de crédits, c'est OK! Placez maintenant une cassette dans votre caméra et entrez dans le café. Parlez au maître d'hôtel et donnez lui, disons... 100$ pour une place! Celui-ci manipule son ordinateur et vous donne un ruban. Prenez-le et entrez dans la salle à manger. Bonne chance pour la suite!

**FLOP**

Sur Amiga, dans **Rolling Ronny**, il faut trouver une touche magique qui te permettra d'accéder aux niveaux supérieurs. PS : appuye sur la touche D avant le commencement de la partie.
Pour Wing Amiga dans **Lotus II** (Tilt n° 99), écris TURPENTINE pour du temps infini.
Dans **Baby Joe is Going Home**, pour accéder au deuxième niveau, je vous rappelle que le mot de passe est YOUPI.
S'il vous plaît, donnez-moi d'autres mots de passe car c'est dur!
Sachez enfin que, dans **Leander**, le code pour le deuxième monde est XSP.

**FAB**

Dans **Indiana Jones 3**, j'arrive jusqu'au château mais je perds toute ma vitalité contre les gardes nazis. Ils n'acceptent pas la corruption. Y-a-t-il un moyen de les éviter? Ou une technique pour les battre sans perdre d'énergie? Aventuriers, aidez-moi! Merci.

**SKULL**

Pour Amigafan dans **Croisière pour un cadavre** (Tilt n° 99), il faut cliquer sur les deux boutons de la souris en même temps et sélectionner « charger un jeu ».
Pour ma part, je voudrais savoir s'il existe un cheat mode pour **Sim City** sur ST. Merci.

**AZERTYLT**

Pourrais-je savoir s'il existe des « trucs » (genre vies infinies, cheat mode...) pour **Strider I** et **Prince of Persia** sur STE (je possède un clavier Azerty)? Ces deux jeux sont excellents mais l'ennui est que j'ai peur quand j'affronte les gardes de Prince et que je coince devant le monstre de la fin du premier niveau à Strider (je n'ai réussi à le vaincre qu'une fois et je ne sais pas comment j'ai fait!). Merci d'avance à tous ceux qui répondront à mon appel de détresse.

**MAX**

Je vous rappelle les trucs de **Prince**...
Entrez « prince megahit » comme code. Ensuite, voici l'emploi des touches savantes!
shift w → potion verte
shift t → mega potion rouge
shift s → un point de vie
shift l → changement de niveau
U, H, J et N → vision des alentours
shift + → temps supplémentaire
K → tuer à distance
shift b → plonge la tour dans le noir
shift i → inverse le tableau
Bonne chance!

**ANONYME**

Dans **Fighter Bomber**, remplacez un nom par « BUCKAROO », en bas de l'écran s'inscrit : « oh no, it's a buckaroo ». Vous avez alors accès à toutes les missions. Dans l'une d'elles, il vous suffira de taper « D » pour vous retrouver devant l'objectif.
Tapez « Sinatra » dans les scores de **Gremlins II**, vous aurez des vies infinies.
Pour Front 242 (Tilt n° 93) dans **Shadow Dancer**, un petit rappel! Tape dans ce jeu et en Qwerty : « GIVE ME INFINITES ». Tu auras alors tous les pouvoirs espérés.
Et moi, j'existe et je lutte aussi! Qui me donnera de quoi gagner tous les combats dans **Panza Kick Boxing**?
Salut à tous et merci d'avance, je reviens dès que j'ai du nouveau sur le message.

## CHARY

*S'lut ! Pour* ***Gobliiins****, j'ai quelques codes à vous proposer :*
*2 → VQVQFDE (VQVQEDE)*
*3 → ICIGCAA*
*4 → ECPQPCC*
*5 → FTWKFEN*
*6 → HQWFTFW*
*7 → DWNDGBW*
*8 → JCJCJHM*
*9 → ICVGCGT*
*10 → LQPCTJU*
*11 → HNWVFKA*
*12 → FTQKULD*
*Par contre, que faire au niveau 12 ? I am bloqué ! Merci.*

## TOTOCHE

*Encore quelques codes pour* ***Gobliiins****...*

## ANONYME 2

*Dans* ***Chuck Rock*** *(sur STE), pour avoir des vies infinies, tapez escape puis le code FAST AINT THE WORD. Pour choisir le niveau de départ, tapez TURN FRAME et l'une des touches de 1 à 5. En ce qui me concerne, je cherche des vies infinies pour* ***Terminator 2****. Merci d'avance.*

## LESTAT

*Pour* ***Indi Jones****, je rappelle qu'il y a deux moyens de quitter l'Allemagne. Soit vous sautez dans le biplan et démarrez avant que les mécanos n'arrivent (grâce au manuel de la bibliothèque), soit vous prenez les billets dans la poche du voyageur (Henry doit alors le distraire) et montez dans le zeppelin. Pendant qu'Henri fait jouer Edelweiss au pianiste, Indy vole la clef. Ensuite, c'est la labyrinthe... Pour* ***Fascination****, si vous voulez quittez l'hôtel, cherchez le coin déchiré de la revue du hall. A plus !*

## TOTO LE COSTAUD

*Dans* ***Spherical****, version ST, quand apparaît le menu, appuyez sur F6 et entrez le code :*
*1 joueur : niveau 9 = RADAGAST, niveau 19 = YARMAK, niveau 39 = ORCSLAYER.*
*2 joueurs : niveau 9 = GHANIMA, niveau 19 = GLIEP.*
*Je cherche maintenant à obtenir l'invulnérabilité dans* ***Strider 2****. Dans* ***Xenon 1****, comment passer le stage 4 ?*
*Salut les mecs et longue vie à Tilt ! Alléluia !*

## INTRUDER FROM PC

*Salut à tous ! Dans* ***Falcon****, sur PC, lorsque vous êtes à court d'armes, faites :*
*shift ] → armes air-air au maximum*
*shift [ → armes air-sol au maximum (en clavier QWERTY)*
*Dans* ***King of the Beach****, le password pour le dernière plage est SUNDEVIL.*
*Par pitié, quelqu'un pourrait-il me donner les mots de passe de Thargan→, le premier en tout cas ?*
*Dans* ***Budokan****, existe-t-il une technique sûre pour vaincre les guerriers 9 et 10 ?*
*Dans* ***Catacomb****, quel est le score maximum ? Peut-on accéder à la salle pleine de trésors du niveau 5 ? Comment ? Merci d'avance à tous les fanas de Tilt.*

## MCST

*Salut, me voilà de retour !*
*Tout d'abord, thank you à Droopy ! Pour continuer, aidons un peu Billy Jones avec quelques codes pour* ***Populous*** *:*
*201 : BURHIPED*
*250 : VERYOXT*
*266 : MORIKEED*
*399 : ALPOLON*
*500 : SHADWILDON*
*Terminons avec Anne Onyme dans* ***Opération Stealth.*** *Pour creuser la terre sur la droite de la grotte, tu dois utiliser l'objet qui t'a servi à défaire tes liens.*
*Bon courage à tous !*

## TILTEUR DESOLE

*Existe t-il un moyen de sauvegarder les parties de* ***Magic Pocket*** *? Merci de me répondre par le message et à bientôt !*

## LUC

*Dans* ***Deuteros****, après que j'ai eu construit sept stations orbitales, les aliens entrent en guerre... Que faire pour les prendre de vitesse car, à chaque fois, il détruisent tout sur leur passage. Merci à tous les stratèges et à bientôt sur le Message.*

## THE HUNTER

*Salut à tous les Stistes. J'ai pris ce pseudo car j'ai réussi à vaincre le difficile jeu* ***Hunter*** *! Voilà ma technique :*
*– prendre tous les objets que l'on trouve dans l'île.*
*– en X192-Y71, aller au store et y prendre l'uniforme ennemi situé au sud de l'île.*
*– en X163-Y169, en portant cet uniforme, on ne se fait pas capturer. On peut alors saisir le pass.*
*– en X91-Y173, prendre le document.*
*– en X135-Y238, faire exploser la prison et, ô surprise !, voici que l'entrée d'un bunker apparaît dans le sol. Lorsque l'on pénètre dans le bâtiment, le général est là. Il affirme « je ne suis pas le général ! », mais que cela ne vous empêche pas de le tuer et de prendre sa tête... A plus !*

## PC VENGEUR

*Des codes, encore des codes... pour* ***Moktar*** *cette fois.*
*1 → 6FFF*
*2 → 6387*
*3 → 8D7E*
*4 → 1B59*
*5 → 71B3*
*Quant à moi, je cherche comment tuer le dragon bleu (troisième écran) dans Wrath of the Demon. Dans Mokter, à la cinquième étape, il y a un homme géant armé d'une hache. J'atteinds bien la porte tout en haut, mais impossible d'aller plus loin. Aucun passage secret, je suis désespéré, qui pourra m'aider ?*

## ISABELLE

*Pour Nicolas, dans* ***Hound of Shadow****, il faut taper « find chambers » pour obtenir le livre. Utilise aussi cette expression pour les autres bouquins (find). Sinon, installe-toi à l'un des bureaux de la bibliothèque et entre l'ordre « fill a form in a request and order 'Von Juntz'(par exemple) from the book request desk ».*
*Pour la statuette, je n'ai jamais réussi à l'acheter à Brody. Bon courage à tous !*

## DAVID

*Bloqué dans* ***Cadaver*** *face au dragon du sous-sol – STOP – Help me – STOP – merci !*

## BANDANA JONES

*Impossible de passer Biff le Nazi dans* ***Indy****. Dès que ce dernier apparaît, les verbes d'action ne sont plus à l'écran... Comment alors lui donner de la bière ? Merci de répondre, je craque !*

## TILTUS

*Pour Edouard qui cherche à passer les herses de* ***Prince of Persia****, la seule solution est d'aller plus vite. Entraîne-toi encore et bon courage !*

## NICKI ST

*Salut à tous ! J'ai une question à vous poser : dans* ***The Simpsons****, comment se débarrasser des pots de fleurs, de l'affiche de cinéma et de l'homme que l'on doit attendre à la sortie de ce même cinéma ? Merci.*
*Maintenant, quelques aides. Pour Player Man, dans* ***Back to the Futur 2****, quand tu es sur l'eau du premier niveau, il faut sauter sans cesse. Quand enfin tu aperçois la bordure, recule un tout petit peu et saute une dernière fois. A plus.*

## S.B.O.P.C

*Un grand bonjour à tous !*
*Quelqu'un aurait-il un cheat mode pour* ***Rick Dangerous*** *et* ***Battle Storm*** *(invulnérabilité) ? Merci d'avance. PS : J'ai fini* ***Popcorn*** *avec 267 337 points ! Qui relève le défi (sans Cheat mode, bien sûr...) ?*

## BART

*Je cherche la liste des objets pourpres du niveau I de* ***Bart VS Space Mutants****. Je connais déjà l'affiche, le cheval à bascule, le ballon, la borne d'incendie, les fleurs, la peinture, le flic, la fontaine, le panneau électronique et les stores... En échange, un petit truc très utile pour ce jeu version PC. En arrivant devant la façade du magasin « Mel's Novelity Hut », entrez-y, achetez une bombe et lâchez-la en pressant « Q » ou en baissant le joystick. Vous obtiendrez alors une centaine d'explosifs ! Tchaoooo !*

## 007

*Pour être invulnérable dans* ***Impossamole****, il faut appuyer sur « T » dès que les premiers écrans apparaissent. Faites de même pour* ***Xenon II****. Pour passer ensuite le premier niveau, faites pause et tapez « RUSSIAN AIR », puis « N ». Bonne chance.*

## FARFOUILLE 94

*Je vous propose une petite magouille pour* ***Captive****... Il s'agit de sauvegarder vos jeux au fur et à mesure de votre progression. Jusque là, rien de spécial... Mais ensuite, lorsque vous êtes en orbite, rechargez votre partie en retirant la disquette au bout de quatre à cinq secondes. Dès que le message « error disk » apparaît, cliquez et vous voilà prêt à recommencer l'aventure avec vos poches pleines de tout ce que vous y aviez mis avant, ainsi qu'avec les armes de la sauvegarde ! Rusé, non ?*
*Une question enfin : à quoi servent toutes les cartes de jeux trouvées dans l'aventure ? Merci à tous et à bientôt !*

## TILTUS

*Pour Cadaver of Aventure, sache que la solution complète de* ***Monkey Island*** *est parue dans Tilt 94 page 110.*

# La solution de Conquests of the Longbow

### PREMIER JOUR

Vous commencez cette fabuleuse aventure dans la caverne secrète de la forêt de Sherwood. Prenez votre corne ainsi que vos quelques pièces d'or puis sortez respirer le grand air. Après une discussion matinale avec vos compagnons, allez vous poster sur la colline qui surplombe Watling Street. Il ne tardera pas beaucoup avant qu'une paysanne importunée par un soldat ne passe sur le chemin. Volez à son secours et abattez le rustre d'une flèche en plein cœur. Avant que la pauvre femme ne s'en aille, donnez lui une pièce. Rendez-vous ensuite à la vieille ferme et discutez avec les trois frères et leur mère. Vous apprendrez qu'ils vont espionner pour votre noble cause. Retournez ensuite au campement et allez au terrain d'entraînement au tir à l'arc. Vous y trouverez un jeune homme qui désire s'enrôler dans vos troupes, sa tête étant mise à prix pour braconnage. Une petite séance de tir vous fera le plus grand bien et vous préparera au grand concours de Nottingham.

### DEUXIEME JOUR

Rendez-vous au poste de guet, descendez et allez parcourir la forêt côté ouest jusqu'à ce que vous trouviez Marianne sur son destrier attaquée par un féroce moine noir. Abattez-le sans tarder. Récupérez ensuite la chaussure que vous lance Marianne en guise de remerciement. Sonnez de la corne afin que vos compagnons viennent enterrer la dépouille du moine.

### TROISIEME JOUR

Allez encore au poste de guet et descendez dès que le mendiant passe sur Watling Street. Donnez-lui une pièce et il vous donnera ses vêtements, ce qui vous procurera un déguisement idéal pour entrer incognito dans Nottingham. Une fois dans la ville, rendez-vous chez le cordonnier et donnez-lui la chaussure laissée par Marianne. Il vous raconte le complot fomenté par le Prince Jean et ses alliés et vous remet un peigne. Quittez ensuite la ville.

### QUATRIEME JOUR

Une nouvelle surveillance au-dessus de Watling Street s'impose. Descendez dès que vous verrez un soldat escortant un prisonnier. Tuez le garde et donnez une pièce d'or au pauvre homme. Rendez-vous ensuite au Willow Grove et donnez le peigne à Marianne. Le signe de reconnaissance effectué, elle se confie à vous et vous donne une mission : récupérer un parchemin dérobé par les moines noirs des marais.

### CINQUIEME JOUR

Allez à la vieille ferme où vous apprenez que les trois fils ont été capturés par les hommes du shérif et qu'ils vont être exécutés. Courez au lieu de guet et interceptez le moine en marron. Faites mine de le frapper et il vous donnera ses vêtements. Frère Tuck, lui, se chargera de châtier le moine allié du Prince Jean. Vous voilà déguisé en moine et vous n'avez plus qu'à vous rendre à l'église Saint Mary. Une fois dans les lieux, dirigez-vous vers l'autel et sortez par l'une des deux portes. Dans le labyrinthe, trouvez la porte secrète du nord et entrez. Vous voilà devant le bûcher de l'abbé Abbot. Actionnez l'anneau du milieu pour ressortir et revenez à l'église. Là, allez dans la blanchisserie et prenez les trois robes qui sèchent. Ensuite, pénétrez dans la grande salle et parlez à Abbot. Il vous charge d'aller lui chercher du vin. Qu'à cela ne tienne : prenez le baril et allez au pub. Dans le pub, regardez le tonneau qui descend du plafond et discutez ensuite avec le consommateur attablé. Il vous propose de jouer avec lui : acceptez et misez une pièce. Il vous faut maintenant le vaincre et vous récupérerez une émeraude magique. Une fois le bijou dans votre escarcelle, faites remplir le baril par le tenancier et ressortez par la grille du fond. Vous voilà dans une cave dont l'un des tonneaux donne accès à un passage secret. Une fois dans la ca-

verne, dirigez-vous vers l'est et poussez la porte. Vous revoilà dans la grande salle de l'église (la tapisserie cachait un passage secret). Abbot vous invite à trinquer avec lui. Ne refusez pas mais pensez à mettre l'émeraude dans votre verre (elle vous permettra de boire autant que vous le voulez sans subir les conséquences de l'alcool). Pensez à faire parler Abbot qui va vous raconter des choses très intéressantes. Une fois qu'il s'est évanoui, fouillez-le pour le délester de sa bourse, récupérez le tonneau et allez dans sa chambre qui est maintenant ouverte. Là, soulevez les coussins et vous y trouverez le cube auquel il a l'air de beaucoup tenir. Retournez dans la grande salle et après vous être assuré qu'Abbot sommeille toujours, passez par le passage de la tapisserie murale. Vous allez maintenant explorer le côté ouest du tunnel. Une nouvelle porte se présente devant vous et, si vous y regardez de plus près, vous constatez qu'il y a un petit orifice par lequel vous voyez deux gardes tourner en rond. Dès qu'ils quittent la pièce, poussez la porte et déposez une pièce sur la table avant de vite en ressortir. Les gardes revenus, ils découvrent votre pièce et s'empressent d'aller au pub. Vous voilà tranquille : la voie est libre pour œuvrer en paix. Revenez dans la pièce des gardes et ouvrez la trappe du sol. Vous avez découvert les trois frères prisonniers. Servez-vous des trois robes comme d'une corde et faites sortir les captifs de leur geôle. Une fois les robes endossées par vos amis, rejoignez le tunnel et quittez les lieux par la cave de la taverne. Vous constatez que le shérif et ses gardes festoient dans le pub. Baissez la tête et traversez la pièce. Lorsque le shérif s'adresse à vous et vous demande de le bénir, jouez le jeu et il vous laissera sortir tranquillement car personne ne vous a reconnu. De retour dans la forêt de Sherwood, la mère des trois ex-captifs vous remet un filet magique en guise de remerciement.

## SIXIEME JOUR

Encore une fois, allez au poste de guet et descendez à la vue du moine noir. Ce dernier refusant de coopérer, menacez-le avec votre arc et acceptez le défi qu'il vous lance. Vous voici un bâton en main et il ne vous reste plus qu'à le rosser (n'oubliez pas que vous êtes Robin des Bois !). Le moine terrassé, emparez-vous de sa robe et allez au monastère des marais. Devant l'édifice, utilisez le sifflet du moine noir et l'un de ses compagnons vient vous chercher sur une barque. Suivez-le et vous voilà devant l'entrée du bâtiment. Donnez le sifflet ainsi que la bourse au moine et répondez à ses trois énigmes (voir manuel de jeu). Le test passé, vous pouvez vous promener dans les lieux. Allez à la tour sud-est et lisez tous les parchemins du mur nord. Vous y trouverez celui que Marianne vous a chargé de récupérer. Rendez-vous ensuite dans la pièce centrale où vous rencontrez le chef des moines noirs. Dès qu'il sort, allez à la tour nord-ouest où vous le retrouvez en train de torturer un nain. Il vous charge de continuer la besogne et s'en va. Délivrez le malheureux qui vous demande de lui rapporter son poème, volé par les moines. Retournez à la tour sud-est et renversez le verre de vin sur la table. Profitez de l'absence du maître des lieux pour vous saisir du poème et rejoignez Fulk. Après lui avoir remis son bien, il vous demande de le suivre et vous indique un passage secret. Montez dans la barque et actionnez les têtes numéros un, cinq et trois (en partant de la gauche), comme indiqué sur l'un des parchemins.
Vous voilà libre. Fulk vous offre son poème et la « bague qui commande l'eau » pour lui avoir sauvé la vie.

## SEPTIEME JOUR

Allez au Willow Grove et donnez le parchemin à Marianne. Elle vous apprend l'existence des pouvoirs druidiques et vous explique comment les utiliser (voir manuel de jeu). Discutez avec Marianne qui vous donne une autre mission : vous rendre au marché de Nottingham pour remettre le parchemin à un émissaire de la reine Eléanore. Allez vous isoler dans la forêt pour ouvrir le cube volé à Abbot. Pour ce faire, tapez : NEMORALIS (les premières lettres des noms druidiques des arbres : voir parchemin de Fulk). Vous êtes maintenant en possession de la « bague qui commande le feu ». Allez au poste de guet, descendez sur Watling Street et allez deux fois à l'ouest. Attendez jusqu'à ce qu'un lutin vienne gambader sous vos yeux et capturez-le avec le filet magique (attention, le filet doit être posé devant lui et non pas jeté sur lui). Si vous réussissez à l'attraper, il vous mène au chêne ancestral de la forêt et réveille l'esprit qui habite l'arbre : le grand homme vert. Celui-ci vous pose alors trois énigmes auxquelles vous devez répondre en utilisant les pouvoirs druidiques (voir main dans le manuel). Notez que les solutions aux énigmes n'ont rien à voir avec les arbres. En voici quelques-unes : SNOW, FEATHER, COMB, COIN... Si vous le satisfaites, il vous offre la protection de la forêt. Pour en bénéficier, il faudra vous poster au milieu d'un grove et nommer l'arbre présent grâce aux pouvoirs de la main.

## HUITIEME JOUR

Retour au poste de guet où vous interceptez un archer qui se rend au grand concours de tir à l'arc de Nottingham. Proposez-lui de l'or et il vous cède ses vêtements. Vous voilà fin prêt pour aller au marché. Sur place, montrez le drapeau désigné par Marianne (voir manuel de jeu) aux « scholars » qui passent afin de ne pas tomber sur un espion du prince Jean. Lorsque vous avez trouvé votre homme, remettez-lui le parchemin. Allez alors participer au concours de tir et payez deux pièces d'argent au garde. Il vous faut gagner pour obtenir la flèche d'argent et pouvoir payer la rançon de Richard Cœur de Lion.

## NEUVIEME JOUR

Allez vous promener dans la forêt où vous allez être poursuivi par des gardes du shérif. Trouvez un grove, regardez de quelle plante il s'agit (voir manuel de jeu) et nommez la sous son nom druidique grâce aux pouvoirs de la main. Vous êtes transformé en arbre et les gardes passent à côté de vous sans vous remarquer. Ne vous inquiétez pas, sitôt les soldats partis, vous regagnez votre apparence normale. Retournez au campement et mettez les vêtements que vous portiez au tournoi. Retournez à Nottingham et plus précisément au château. Demandez à voir le shérif et insistez. Une fois devant le shérif, vous le décidez à vous suivre dans la forêt en lui faisant croire que vous allez lui livrer Robin des Bois. Lorsqu'il s'aperçoit du traquenard, il est trop tard et vous le détroussez puis l'humiliez avant de le relâcher. Marianne est à vos côtés et vous dit qu'un chevalier va venir récupérer tout l'argent que vous avez réuni.

## DIXIEME JOUR

Vous apprenez que Marianne a été capturée et qu'elle va être brûlée. Sonnez de la corne et tous vos compagnons se réunissent : chacun propose une stratégie d'attaque. Choisissez-en une mais sachez que certaines ne fonctionneront pas et que d'autres occasionneront de plus ou moins grandes pertes d'hommes. Une fois Marianne délivrée, elle se meurt. Utilisez alors votre moitié de cœur sur la sienne et la magie fera son effet.

## ONZIEME JOUR

Allez vous poster au-dessus de Watling Street et sonnez de la corne car le convoi transportant le trésor du prince Jean approche. Comme précédemment, choisissez une façon d'attaquer.

## DOUZIEME JOUR

La forêt est à nouveau ratissée par les hommes du shérif qui n'a pas apprécié que vous voliez l'or. Refaites comme avant : trouvez un grove, identifiez la plante et nommez la sous son nom druidique avec les pouvoirs de la main. Vous êtes encore transformé momentanément en arbre et les gardes ne peuvent pas vous capturer. Retournez ensuite au poste de guet et descendez à l'approche du chevalier qui, selon les dires de Marianne, doit venir récupérer la rançon pour délivrer Richard. Sitôt à ses côtés, vous vous apercevez que c'est un imposteur et vous l'abattez d'une flèche.

## TREIZIEME JOUR

Rendez-vous au monastère des marais et mettez au doigt la bague qui commande l'eau. Des lucioles apparaissent et si vous leur parlez, elles vous apprennent qu'un chevalier est bien prisonnier dans une tour. Elles vous procurent une barque et vous guident jusqu'à la tour en question. Il vous faut maintenant escalader la paroi. Le lierre qui se présente à vous est trop mince. Utilisez donc la magie : identifiez la plante et utilisez à nouveau le pouvoir des druides. Vous pouvez alors grimper après que le jeune lierre soit devenu une véritable échelle. Vous découvrez le chevalier prisonnier qui n'accepte de vous suivre qu'après que vous lui ayez donné le mot de passe (LIONS) en vous servant encore des pouvoirs de la main. Il ne vous reste plus qu'à vous échapper en redescendant le lierre alors que deux moines noirs vous jettent de grosses pierres.
Et voilà, c'est maintenant terminé. Le reste n'est plus que du spectacle. Richard Cœur de Lion rentre au pays et un jugement aura lieu. Tous les personnages que vous avez croisés viendront témoigner pour ou contre vous et l'histoire, si vous suivez tout ce qui précède, se terminera bien.

Thomas Alexandre

***Bienvenus, très chers lecteurs, dans les pages du centième Forum. (Il n'y en avait pas dans le numéro 1 de* Tilt*!) Comme le temps passe! Fidèles à nous-mêmes, nous répondons à vos questions, à vos critiques, à vos remarques, sincèrement et, nous l'espérons, complètement. Tilt gagne des pages, et le Forum aussi par la même occasion. Cela nous permettra de répondre à de plus nombreuses lettres, et d'approfondir certains points.***

## On se fout de nous!

La ludotique a-t-elle un avenir? Je suis propriétaire, depuis quelques mois, d'un *Amiga 500* + et je découvre avec une certaine irritation la mauvaise qualité des logiciels commercialisés. Ainsi, sur cinq jeux achetés, trois ont dû être retournés (bugs multiples, problèmes de compatibilité, etc.). Sans oublier l'accueil dans les magasins où inexistant rime avec incompétent. Bien souvent, les logiciels atteignent 300 F l'unité, ce qui est logique vu le travail des concepteurs. Mais pour ce prix le consommateur doit pouvoir exiger de rencontrer des vendeurs soucieux de vendre et de conseiller! Enfin, les logiciels doivent fonctionner! Sinon, le risque est grand d'écœurer les nouveaux venus qui utiliseront leur argent à d'autres loisirs que la ludotique.

**Hener**

■ *Le problème que tu soulèves est d'actualité : pourquoi la micro-informatique ludique n'est-elle pas soumise aux règles de la concurrence? Pourquoi accepte-t-on les logiciels bugués, les produits mal finis, les revendeurs malpolis? Qu'est-ce qui vous empêche, vous acheteurs, de faire jouer la concurrence? D'aller voir chez X, Y, Z avant d'acheter? Et de choisir en fonction du prix, mais aussi de l'accueil et du conseil qui vous sont prodigués? Peut-être la passion est-elle trop forte, mais sans une certaine réflexion ce marché n'arrivera jamais à maturité.*

## J'accuse!

J'accuse Lucasfilm de racisme! Oui, de racisme, envers nous, malheureux détenteurs de *PC CGA 8088*, qui ne pouvons même pas profiter de leur dernier jeu d'aventure, *Monkey Island II*. Quelle ne fut pas ma déception lorsqu'en arrivant dans un magasin spécialisé, je lus sur la boîte de cet admirable jeu : « Configuration minimale VGA/MCGA, 640 Ko ». Je trouve déplorable que, sous la pâle excuse de la probable future disparition de nos *PC* « bas de gamme », les éditeurs de jeu nous dénigrent ainsi. J'attendais tellement la sortie de ce jeu que j'ai frôlé la dépression nerveuse en apprenant l'impossibilité d'y jouer. Je lance un SOS, et j'espère que tous les rejetés de la société élitiste dans laquelle nous vivons sont aussi indignés que moi. Rassurez-moi en me disant qu'*Indy IV* me sera accessible (de toute façon, ma vie n'a déjà plus aucun sens, alors un peu plus ou un peu moins...)

**SuperVD, soutenu par AIR M.J. et The Jocker**

■ *Sais-tu que le* PC *de base a plus de dix ans? Et que la carte CGA est presque aussi vieille? Cela ne te console pas? Ah, désolé. Bon, je crains que les jeux Lucasfilms ne soient plus jamais adaptés pour le CGA, mais d'autres maisons d'édition produisent toujours une version pour cet affichage, comme SSI (avec les* Pool of... *et les* Eye of the Beholder I *et* II*). Pour les jeux d'aventure, c'est plus délicat, car une grande partie de l'intérêt provient des graphismes, et il est normal que les programmeurs profitent de ce nouveau (il a tout de même deux ans!) standard VGA. Désolé, pas de CGA pour* Indy IV.

## PC

Désirant acheter un *PC*, j'ai opté pour un *386dx 33*, avec 4 Mo de RAM et un DD de 80 Mo, ce qui représente, je pense, une configuration assez puissante. Mais diverses questions me hantent.
1) Dx ou sx, que choisir, sachant que l'utilisation de mon *PC* sera réservée aux jeux et au loisir? Le dx est-il démodé?
2) Une de mes préoccupations vient de la compatibilité des jeux. Sont-ils tous compatibles avec les diverses gammes de *PC*? Les gammes sont-elles différentes les unes des autres (*Olivetti, Amstrad*, « *PC* made in Taïwan », etc.)?
3) Enfin, une dernière question, on parle déjà de *486*, et même de *586*. Avec la configuration que j'ai choisi, suis-je tranquille pour le moment, vus les derniers programmes *(Strike Commander)*, qui demandent de plus en plus de puissance? Ne dois-je pas attendre, ou ce genre de méga-jeux tournera-t-il correctement sur mon *386/33*, malgré tout puissant?

**Jean-Baptiste**

■ *Le* 386dx 33 *est actuellement le « haut de gamme »* PC. *Les* 486, *trop chers (mais cela baisse très vite) ne représentent qu'une toute petite part du marché.*
*1) Le dx (vrai 32 bits) est nettement plus rapide que le sx (16-32 bits). Il est aussi sensiblement plus cher! Le* 386dx 33 *n'est pas démodé, loin s'en faut.*
*2) Une des leçons que* Atari *et* Amiga *auraient dû tirer du* PC *est justement cette compatibilité ascendante entre les différents processeurs Intel et les différents modèles de* PC. *Seuls quelques systèmes de protection « tordus » peuvent poser des problèmes (3 jeux seulement, dont 2 français, refusent de fonctionner sur le mien!). Même si les différences de performances entre deux* PC *sont souvent impressionnantes, ils acceptent tous la plupart des jeux. Pour les programmes professionnels, de plus en plus d'applications utilisent le mode protégé du* 386, *et ne sont donc compatibles qu'avec les* 386 sx, 386dx *et* 486.
*3) Ne t'inquiète pas, les* 486 *et* 586 *mettront plusieurs années à dominer le marché. Cela dit, c'est l'évolution « naturelle », et d'ici trois ou quatre ans, le* 386dx 33 *sera l'entrée de gamme. Une petite remarque sur les prix, en passant. Les prix que j'ai pu relever pour les* PC *« made in Taïwan » (en configuration VGA/disque dur complète) les moins chers sont (environ) de 7 000 F pour un* 386 sx, *de 9 000 F pour un* 386dx, *de 13 000 F pour un* 486dx 33. *Nous sommes très loin des prix pratiqués par les « grands » (*IBM, Compaq, Olivetti, *et même maintenant* Amstrad*!). Cette baisse semble devoir se poursuivre, et les* 486 *devraient passer rapidement la barre des 10 000 F!*

## Double Amiga

Je ne pense pas être publié, car je soulève un problème sur le nouveau bébé de chez Commodore, que je viens d'avoir. Il s'agit de l'*Amiga 500* +. Depuis trois ans, j'avais un *500*, puis l'arrivée du *500* + m'a donné envie de changer. Seulement, il y a peu de temps, j'ai pu lire dans ton super magazine que le *500* + n'était pas 100 % compatible avec le *500*. J'ai donc téléphoné à la FNAC pour savoir s'il n'y avait pas d'adaptateur pour qu'il soit compatible, ou s'il fallait simplement attendre les prochains jeux pour savoir si je devais ou non vendre mes originaux. Le vendeur m'a dit que Commodore allait sortir des *500* + avec des adaptateurs de ROM (Quickstart + ROM 1.3), pour que les anciens logiciels fonctionnent. J'ai alors téléphoné à un revendeur à Paris, qui était agréé Commodore, et qui vendait avec l'autorisation de Commodore des *500*+ 100 % Compa-

tibles. J'ai l'ordinateur depuis une semaine, et il fonctionne à merveille, avec tous les logiciels. Je vous préviens du modèle compatible *A 500 +*.

**David**

■ *Voici une nouvelle qui va mettre du baume au cœur des acheteurs de 500+ ! Cette initiative démontre que Commodore prend en compte les utilisateurs. J'espère simplement que le prix de la modification ne sera pas excessif.*

## ST : *dur?*

Possesseur d'un superbe *1040 STF*, et par là même lecteur de votre journal depuis deux ans, je prends la plume pour la première fois afin d'éclaircir quelques points. Grand amateur (pour ne pas dire fou) de jeux d'aventure, tels que *Les Voyageurs du temps, Maupiti Island, Operation Stealth,* et surtout *Croisière pour un cadavre,* le fabuleux, l'inoubliable, j'aimerais savoir s'il est avantageux d'installer une unité de disque dur sur mon *ST*, afin d'éviter tous les chargements intempestifs qui, à mon sens, peuvent gâcher l'intérêt d'un jeu. D'aucuns disent que l'avenir du *ST* est sacrément compromis, c'est pourquoi je m'en remets à vous quant à la marque éventuelle d'un disque dur. A défaut de disque dur, faudra-t-il attendre l'arrivée du CD-ROM auquel vous faites allusion dans votre précédent numéro? Combien de temps mettraient les versions CD de jeux tels que *Kick Off* ou *Croisière pour un cadavre*?

**Mathieu**

■ *Pour ce qui est du confort d'utilisation, il est indéniable que le disque dur est très important. En revanche, sur* ST, *ils sont assez chers. Comme je me tue à vous le répéter, le* ST *est toujours là, et ce n'est pas parce que deux ou trois personnes se sont posé la question que la machine va disparaître soudain! Pour ce qui est de la marque de DD, je n'ai essayé que celui proposé par Atari, donc je serais bien mal venu de te donner des conseils. Choisis-en un de 40 Mo ou plus, si tu ne veux pas être trop limité, en ayant un temps d'accès de 40 min ou moins. Et surtout, compare les prix!*

## Secte

Voilà, je possède un *Amiga* et j'aimerais savoir ce qu'est un « Guru Meditation » (ou Software Failure). Est-ce que c'est un problème sur la disquette? Il y a marqué : « Press left mouse button to continue », et en fait ça ne continue pas, l'ordinateur se réinitialise! Pourquoi certaines fois ça passe, ça charge? Et enfin, y a-t-il un moyen de lutter contre? De réparer? J'aimerais aussi savoir si tous les jeux que vous testez, vous les achetez, ou si les éditeurs vous les donnent, qu'est-ce que vous en faites après? Vous les gardez? Vous les revendez?

**Esteban**

■ *Aucune machine n'est à l'abri d'un « plantage ». Chaque constructeur a sa façon de prévenir l'utilisateur que « quelque chose ne tourne pas rond ». Sur* ST, *tu verra apparaître des petites bombes, sous* Windows *un message t'annonce une « Unrecoverable Application Error », et sur* Amiga *tu as un « Guru Meditation ». Somme toute, seul Commodore montre là un peu d'humour. Quand à résoudre le problème, cela me semble très délicat, d'autant que tu ne précises pas le programme qui est en cause... Les éditeurs nous envoient généralement leurs produits, et après les avoir testé nous les rangeons de manière à pouvoir y accéder par la suite. Pour faire le guide, par exemple...*

## Fax

Cela fait quelques années que j'achète votre revue, tous les mois, et j'aimerais vous poser quelques questions.
1) Pourquoi les constructeurs de manettes de jeux n'ont-ils pas encore lancé sur le marché des volants pour les simulations, jeux de voiture, etc. Imaginez *Indianapolis 500* ou *Lotus II* avec ce genre de manettes! Je crois que l'intérêt de ces jeux en serait augmenté. Y a-t-il un problème technique ou financier?
2) J'aimerais savoir pourquoi il y a une telle différence entre les joysticks pour *Amiga* et *PC*. Ayant les deux machines, j'ai pu comparer : les joysticks *PC* n'ont aucune précision (ceux que j'ai), contrairement à ceux pour *Amiga*, qu'il suffit de brancher, et hop, on n'a plus qu'à jouer. Sur *PC*, pour les simulateurs de vol par exemple, impossible de faire tenir mon avion à l'horizontale, généralement il incline à gauche, et quand je le reprends il fait un tonneau à droite! Pour finir, j'ai un *PC* qui est une très bonne machine de travail et de jeux (simulation, aventure, rôles, etc.) mais je ne vendrais pour rien au monde mon *Amiga,* qui se défend encore très bien, il n'y a qu'à voir des chefs d'œuvre comme *Another World, Robocod, Moktar* et bien d'autres. Je crois que ces deux machines se valent, chacune dans son domaine (avis personnel).

**Sandy (contrairement à ce que ce nom pourrait laisser croire, je suis un garçon!)**

■ *1) J'ai vu, il y a quelques années, un volant de ce type sur PC, de marque QuickShot, mais il n'était ni précis ni agréable. Je ne sais pas s'il est toujours commercialisé. L'intérêt de ce type de joysticks, en pratique, est très limité, et les quelques tentatives pour en distribuer se sont soldées par des échecs...*
*2) Les joysticks PC sont très différents des joysticks classiques. Ils sont analogiques, ce qui signifie que plus tu pousses dans une direction, plus l'avion (par exemple) penche vite. Les inconvénients en sont la nécessité de régler à chaque partie l'alignement du joystick (des molettes se trouvent dessus ou dessous) et la difficulté à jouer aux jeux d'arcade classiques. L'avantage est, avec un peu d'habitude, un meilleur contrôle pour les simulateurs. Pour finir, je suis tout à fait d'accord avec toi!*

## PC ou pas PC...

Je me permets de vous écrire à propos de votre numéro 99 de *Tilt*.
1) Lisant avec intérêt votre Forum, je remarque que d'après vous il ne faut surtout pas abandonner notre *Amiga* ou *Atari*... Quelques pages avant, l'article sur le CES de Las Vegas condamne de manière très marquée nos micros en faveur du *PC*. Dur de regarder en face son *Amiga* quand on lit vos articles! N'êtes vous pas en train, inconsciemment, de provoquer une mort prématurée de nos *Amiga* et *ST* en les coulant? Certes, le *PC* est une superbe machine, mais à quel prix! On peut s'acheter un *A500* pour le prix d'une carte sonore... De plus, ce marché avance trop vite, hier les cartes EGA, aujourd'hui le VGA, demain le Super VGA. A titre d'exemple, j'ai un ami, chef de projet en informatique. Bien qu'ayant les moyens d'acheter une douzaine de *486* par mois, il refuse de renouveler son matériel (un *286*!)... Pourquoi? Pour lui, « c'est un gouffre à sous »... Alors, *Tilt,* lorsque *Amiga* et *ST* disparaîtront, qui les remplacera? Qui proposera pour un prix abordable des softs semi-pros, des éducatifs, des jeux (arcade-aventure), des DomPubs, des démos? Certes, le *PC* propose des graphismes superbes, mais pas de *Shadow of the Beast,* d'*Agony* sur cette machine... Si nos micros disparaissent, ce sera la fin d'un marché en Europe; en effet, on n'a pas le même niveau de vie ni la mentalité des américains, à mettre de grosses sommes d'argent dans les loisirs. A moins que les *PC 486 SVGA*, carte sonore ne baissent aux alentours de 5 000/6 000 F, ils n'auront jamais, je pense, l'impact des *Amiga, Atari, Amstrad...* sur le marché grand public européen. J'ai un copain de lycée dont l'oncle est commerçant en informatique. Pour lui, le *PC* se vend mal. Les petites configurations 286 VGA trouvent acheteurs, mais il s'agit le plus souvent de directeurs de petites boîtes... Pas vraiment le profil du joueur! Par contre, les consoles sont prises d'assaut... *Tilt* nous informe que les *PC* se sont vendus à 27 millions d'exemplaires. OK. Mais les 3/4 sont des configurations CGA ou EGA! Et combien sont ceux qui l'utilisent de manière ludique? Combien le prix d'une configuration pour jouer à *Guest* ou à *Strike Commander*? Désolé, messieurs les éditeurs, je ne suis pas milliardaire! 2) A quand la sortie d'un micro-ordinateur *PC 586* ayant les capacités d'une Neo Geo, compatible CD-I...? (Dès sa sortie, j'l'achète!) 3) Toutes les condoléances pour Micro-News.
4) A propos de piratage. Ma tante a acheté il y a quelques mois une *Megadrive* pour sa fille (ta cousine, donc, si je comprends bien (NDJ)). « Ouah! c'est fantastique » disait-elle les premiers mois. Aujourd'hui, elle désire vendre la machine : deux ou trois cartouches par mois pour pouvoir égaler les copines d'école, cela revient cher... Vous nous dites que le support d'ici quelques mois sera le CD. Tout à fait d'accord. Oui, mais JAMAIS ni les machines ni le support se s'imposeront sans le piratage. En effet, je remarque que beaucoup de personnes sont dégoûtés par leurs machines en raison des prix des cartouches. Et comme c'est un public jeune et qu'ils n'ont pas toujours les moyens, ils se tournent alors vers le piratage micro. /.../

**Alex**

■ *Les deux premières questions que tu poses sont capitales. (Merci de les poser!) Je vais essayer de trancher ce nœud de vipère. Depuis que les* PC *se sont trouvé une qualité ludique, les boucliers se lèvent de la part des* ST *et* Amiga, *les possesseurs de* PC *se frottent les mains... Enfin, une situation des plus malsaine. C'est pourtant oublier que le* PC *NE DISPOSE PAS DE JEU D'ACTION!!! Oui, je sais,* Wing Commander II *s'en rapproche, et* Gods *est très réussi. Mais ce ne sont que deux exceptions dans une mer de simulations, d'aventure et de rôles. Le* PC *ne peut en aucun cas prétendre à la même universalité que le* ST *ou l'*Amiga. *OK? Bon, passons au* CES. *Les données que nous vous avons communiqué et l'impression qui en ressortait est que le* PC *est omnipotent. Cela est vrai... aux USA! Nul* ST, *peu d'*Amiga *aux Etats Unis, rien que du* PC *et de la console (*NES *en tête). Donc, au* CES, *rien que du jeu* PC, *c'est normal! L'Europe a depuis longtemps démontré sa spécificité en matière de micro-informatique ludique et personnelle, et cela ne risque pas de changer. Maintenant, si tu es rassuré pour l'avenir du* 68 000, *permet moi de défendre un peu le* PC. *D'après ta description, c'est : -un concurrent du* ST *et de l'*Amiga. *C'est une erreur de taille, ceux qui ont un* PC *ET un* Amiga *ou un* ST *te le confirmeront, ces machine sont complémentaires. -un monstre cher et spécialisé. Faux et vrai. Le* PC *n'est pas plus cher, à configuration équivalente, qu'un* ST *ou un* Amiga. *Un* 386 sx 29, 2 *Mo, VGA, 60 Mo de disque dur se trouve aux alentours de 6 000 F TTC. Un* Amiga 500+ *avec écran, + 1 Mo, plus un disque dur n'est guère moins cher. Le prix des cartes sonores, qui semble t'irriter fortement, varie entre 499 F TTC (Sound Master avec deux haut parleurs) à plus de 3 000 F. La Sound Master est 100 % compatible Ad Lib, et donc avec la plupart des jeux... -une machine utilisée pour le « pro », pas pour le jeu. Vrai et faux. Je ne sais pas quelles marques propose l'oncle de ton ami, mais s'il propose un* 386 sx *à 10 000 F ou plus, il est normal que seuls les « pros » s'adressent à lui. De plus, cette dualité est une force, pas une faiblesse, et le possesseur d'un* PC *ne peut que se réjouir de pouvoir jouer ET travailler sur la même machine. D'ailleurs, ce procès est un mauvais procès, car le* ST *et l'*Amiga *sont dans le même cas. Tu sais, la crise actuelle des* ST *et* Amiga *est surtout due au fait que les possesseurs de ces machines se rendent compte qu'elles ne sont pas immortelles. Malgré la disparition, il y a peu, des* C64, Spectrum, *et encore plus récemment* CPC *(désolé pour ceux qui ne sont pas au courant, mais je préfère être sincère), ils refusaient jusqu'à présent d'accepter cette mortalité. Et, du fait de cette prise de conscience, nombreux sont ceux qui se disent « si mon micro doit disparaître un jour, pourquoi pas demain »... Mais non, pas demain! Dans un an, deux ans, plus peut-être, et d'ici là ces machines ont le temps d'évoluer, comme le* PC *le fait actuellement. Donc à la question « faut-il garder mon* ST *(ou mon* Amiga*) », je réponds oui! Bien sûr qu'il faut les garder. Ce sont d'excellentes machines, tout à la fois puissantes, peu onéreuses et merveilleusement fournies en jeux, utilitaires, programmes de création, etc.! Une dernière remarque sur les* PC. *Le* 286 *représente actuellement environ 35 % du parc utilisé. Les* 8088 *ne représentent plus que moins de 15 %, le reste étant représenté par une majorité de* 386 sx, *quelques* 386 *et 1 ou 2 % de* 486. *2) Je croyais que tu n'avais pas d'argent? Car, quand cela arrivera, cela risque de coûter très, très cher! 3) La disparition d'un confrère est toujours douloureuse. 4) Les consoles et les CD-Rom sont destinés au « grand public ». Il suffit de voir le succès, par exemple, de la* NES, *pour comprendre la différence avec le monde micro-informatique ludique. Malgré le prix des cartouches (490 F), elles se vendent comme des petits pains. Et il n'est pas possible de les copier! Je ne pense pas que le piratage puisse aider les consoles ou les CD-ROM, en aucune façon.*

## VGA (étendu)

Je vous écris pour trois questions.
1) J'ai remarqué que sur ma carte VGA il existe une encoche pour étendre la mémoire vidéo (passer de 256 Ko à 512 Ko ou 1 024 Ko). Mon revendeur m'a dit qu'IBM a arrêté la fabrication de ces extensions, en proposant directement des cartes VGA 1 Mo. Est-ce que vous ne connaîtriez pas un endroit où l'on puisse se procurer ces extensions?
2) Je voudrais vous féliciter pour le Sesame « Assembleur sur PC ». Est-ce que vous pourriez maintenant, s'il vous plaît, en faire un sur « comment jouer un son sur carte Ad Lib »? Car il n'y a pas de raison que ce soient toujours les *ST* et *Amiga* qui aient droit aux programmes musicaux dans Sesame!
3) Et enfin, dernière question, est-ce qu'il existe un flipper digne de ce nom sur *PC*? Comme *Devil's Crush* sur *NEC*, par exemple?

**Un fidèle abonné...**

■ *Fidèle, et anonyme, de surcroît. Mais passons à tes questions. 1) Ton revendeur est un âne. IBM n'a jamais proposé, que je sache, de carte VGA extensible. Les cartes originales n'avaient que 256 Ko, un point c'est tout. Il propose maintenant sa carte XGA, avec 1 Mo, mais c'est un sur-ensemble du VGA non compatible avec le standard du marché (VESA). Les mémoires des cartes VGA, pour spécifiques qu'elles soient, sont parfaitement trouvables et je ne peux que te conseiller de contacter un autre revendeur. (Vérifie, sur la documentation de ta carte ou chez le revendeur qui te l'a vendu, le type de mémoire qu'il te faut). 2) Cela fait déjà plusieurs mois que je « tanne » Juju pour qu'il nous ponde un papier sur le format MIDI et sur son utilisation sur* PC. *Il me l'a promis...*
*3) Pas à ma connaissance...*

## PC 10 MHz

J'aurais quelques questions à poser à mon journal favori.
1) Je possède un *PC* cadencé à 10 MHz. Est-ce suffisant pour jouer à *Might and Magic III*? Ou dois-je me résigner à sauter par la fenêtre? (Ne vous inquiétez pas, j'habite au rez-de chaussée.) Si 10 MHz n'est pas suffisant pour avoir des animations correctes, ne peut-on pas tout simplement les supprimer?
2) Est-ce que, d'après vous, *Eye of the Beholder II* est mieux que *Might and Magic III*? Même si ce n'est pas le cas, est-ce qu'il fonctionne correctement sur un *PC* 10 MHz?
3) Est-ce que *Monkey Island* va sortir en version française?
4) Toujours à propos de *MMIII*, 640 Ko de mémoire vive, est-ce suffisant?

**Rémi**

■ *Un 8086 à 10 Mhz n'est suffisant que pour certains jeux.*
*1) Ce n'est pas le cas pour MMIII, qui n'est vraiment utilisable qu'avec un 386 dx (ou comment mal utiliser les possibilités des* PC *!). Attends, que fais-tu? Non, ne saute pas.... Nooooooon! Impossible de « débrayer » les animations.*
*2) Oui et oui.* Eye II *est à mon avis infiniment (heu... 1 ou 2 points d'intérêt) supérieur à* MMIII... *Il fonctionne de plus correctement sur un* 286 *12 MHz, je pense qu'il doit être jouable sur un* 8088 *(mais assez lent tout de même).*
*3) Il devrait être disponible en français au moment où tu lis ces lignes.*
*4) Oui. La mémoire étendue (au format EMS) n'est pas obligatoire.*

## CPC

Bonjour, je suis un lecteur inconditionnel de *Tilt*, je possède un *CPC 6128* et je vous écris à l'imprimante car mon écriture est illisible. Bon, je passe aux questions.
1) Pourquoi n'y a-t-il quasiment plus de jeux testés sur *CPC 6128*? Le nombre de possesseurs de *CPC* est devenu trop restreint? Je n'ai pas pu trouver le nombre exact, mais je pense qu'il est largement suffisant pour que vous leur mettiez 1 ou 2 pages.
2) Sur *CPC*, existe-t-il de TRES bons jeux d'aventure? J'ai lu dans le numéro de février que *Bat* existait sur *CPC*. Où puis-je le trouver? Aurai-je une chance à la FNAC?
3) Existe-t-il de bons scanners à un prix raisonnable sur *CPC*, et sont-ils compatibles avec *OCP Art Studio*?
4) Existe-t-il des systèmes de digitalisation sur *CPC* à un prix raisonnable?
5) Question subsidiaire : que penses-tu du *CPC*?

**Hervé Cos**

■ *Heureux d'apprendre que je ne suis pas le seul à écrire comme un cochon!*
*1) Il ne s'agit pas du nombre de possesseurs de CPC, mais de la domination du marché par les 16 bits. J'ai moi-même plusieurs 8 bits chez moi, ce qui ne veut pas dire que je les utilise. Cela dit, le nombre et la qualité des fanzines* CPC *que nous recevons à la rédaction est impressionnant, et nous allons faire un effort. Pour les détails sur les zines, attends, le dossier arrive...*
*2) Il y en a des quantités, mais tu risques d'avoir du mal à les trouver. Je te citerai par exemple* Bard's Tale *(jeu de rôles),* Manoir de Mortevielle,... Bat *doit, en théorie, être disponible à la FNAC, mais*



*il est lui aussi assez ancien. Si tu ne le trouves pas, essaie de le commander directement chez UBI.*
*3) et 4) Désolé, pas à ma connaissance.*
*5) Le CPC me semble dépassé. Comme les autres 8 bits, il a laissé la place aux 16 bits. Condoléances.*

## CD-I

Vous serait-il possible de faire un mega-dossier sur le *CD-I*, répondant à ces modestes questions.
1) On parle du *CD-I* comme d'une machine fabuleuse, ayant des capacités graphiques hors du commun, entre autres la possibilité d'afficher un nombre important de couleurs, mais qu'en est-il vraiment? Quel est le résultat à l'écran, car j'ai eu l'occasion d'en voir un et j'ai été très impressionné, mais je me demande si les *PC* avec leurs nouveaux modes graphiques ne font pas mieux.
2) Pour l'animation, un jeu comme *Wing Commander* pourrait-il exister sur *CD-I*, et les zooms peuvent-ils être programmés, et est-ce que la machine est assez rapide pour les effectuer?
3) Le *CD-I* est-il programmable comme un ordinateur, et est-il plus ou moins puissant qu'un *PC 386dx*?
4) Est-il préférable d'acheter un *PC* haut de gamme ou un *CD-I*? J'ai entendu parler d'un prix de 9 000 F pour le *CD-I*.
5) Des compagnies de jeux micro vont-elle développer sur ce support, et quel sera le niveau de qualité par rapport à ce qui se fait sur micro? Des softs, tels *Monkey Island*, ou autres jeux d'aventure aussi fabuleux vont-ils sortir?
6) Et enfin, questions habituelles : quel sera le prix en France, avec quoi sera-t-il fourni, quel sera le prix des CD...

**Luc**

■ *Vous êtes nombreux à nous demander des renseignements sur le* CD-I. *Je vais donc, en répondant à tes questions, tenter de faire un tour d'horizon. (Mais sans répéter ce qui a été dit dans le dossier!)*
*1) et 2) Le* CD-I *est à la fois une console, une chaîne Hi-Fi et un magnétoscope (ou plutôt un CD Vidéo). De ce fait, ses caractéristiques techniques permettent, entre autres, l'affichage de séquences vidéo, pour l'instant en quart d'écran, et à la fin de l'année (quand le* CD-I *arrivera chez nous) en plein écran (« full motion »). Cela est rendu possible par la présence de processeurs spécialisés dans la décompression de séquences vidéo en temps réel (24 images/s). Selon la façon dont ce processeur sera utilisé, il permettra de plus ou moins belles animations. (Ca, il faudra attendre pour le savoir!) En outre, je suis en mesure d'affirmer que le* CD-I *est compatible CD-Rom XA. De ce fait, les CD du futur CD-Rom Super Nintendo seront compatibles avec le* CD-I*!*
*3) Le* CD-I *permet déjà de faire du dessin ou de la musique. Rien n'interdit de penser qu'une mémoire de masse lui sera ajoutée pour conserver vos création. La programmation est un autre problème, et je doute que l'utilisateur puisse, dans un avenir proche, programmer sur* CD-I.
*4) Les PC sont des micro-ordinateurs, le* CD-I *est une chaîne Hi-Fi/CD audio/CD Vidéo/console grand public. Ils ne sont pas du même monde...*
*5) De très nombreuses compagnies développent déjà pour le* CD-I *mais les titres vraiment intéressants sont à venir. Nul doute que de bien belles choses vont arriver dans les prochains mois! Quant à savoir s'ils ressembleront à* Monkey... *J'ai cru comprendre que* Lucasfilm *s'intéresse de très près au* CD-I, *nous verrons bien ce que cela donnera.*
*6) Prix en France : environ 5 000 F. Prix des CD annoncés aux alentour de 200 F.*

## Critiques et questions

Deux critiques et deux questions.
C1) Vous devenez *PC*, au détriment des autres machines. Certes, vous testez les jeux vidéo tels qu'ils vous arrivent. Mais y a-t-il tellement de gens qui possèdent les configuration requises? Extasiez-vous, bien sûr, et nous aussi, sur *Wing Commander II*, mais en Tilt Journal... et sur les pages suivantes, donnez du concret aux possesseurs d'*Amiga*, *Atari* et consorts.
C2) Forum novembre 91 : à Jérôme Picot, qui s'informe sur les wargames, vous répondez des... âneries. *Populous* ou *Megalomania* ne sont PAS des wargames. *UMS II* est mal fait, *Battle Isle* est à la fois trop étroit et trop aléatoire. Et il a raison, Jérôme, vous n'attribuez pas de notes élevées aux wargames (comme si le son ou l'animation avaient de l'importance!), et vous parlez des « vrais » wargames comme de jeux « lourds et ennuyeux à souhait ». Puisque vous dédaignez le public wargameur, cela ne vous gênera pas pour leur recommander une excellente revue américaine, *Computer Gaming World*, qui ne traite que de stratégie!
Q1) Pourquoi existe-t-il tant de basics? Sont-ils très différents? Lequel conseillez-vous? Celui livré avec l'*Amiga* suffit-il au commun des mortels?
Q2) Pourriez-vous expliquer une fois pour toute (avec des photos SVP), la différence que vous faites entre 3D, 3D isométrique, 3D surfaces pleines, 3D vectorielle, 3D calculée et 4D? Un de vos tests parle de « mélanges de sprites et de 3D calculée »? Je vois ce qu'est le bitmap, mais pourquoi la 3D n'est elle pas considérée comme du bitmap? Enfin, quel nom donnez vous à une simple vue en perspective?

**Lestat**

■ *Pour résumer, une critique presque justifiée, une pas du tout, et deux questions intéressantes. Commençons par le commencement, c'est-à-dire les critiques.*
*C1) Deux phénomènes, tout à fait naturels, participent à la présentation d'un nombre relativement important de hits sur PC (Soit dit en passant, l'Amiga est toujours très bien servi, seul le ST ralentit un peu...). Le premier, c'est notre mauvaise foi et notre volonté de dire du mal de l'*Amiga. *Hein? Non, c'est pas ça? Oh, pardon. On me signale que le PC est devenue une machine de jeu abordable et très puissante, et que les jeux qui arrivent dessus sont très bons, presque aussi bons que sur* Amiga, *et qu'il faudrait en parler... Excuse-moi, mais ta diatribe me semble plus qu'exagérée, et j'avais très envie de te répondre sur le même ton. Bon, pour mettre les points sur les i, le PC est une machine de jeu à part entière, et si tu ajoutes un disque dur et un peu de mémoire à ton* Amiga *tu arrives au prix d'un* 386 sx VGA *(machine idéale pour jouer). De plus en plus de joueurs disposent d'une telle machine. Il suffit de lire le courrier (et je ne sélectionne pas les lettres de PCistes!) pour s'en rendre compte. Nous serions bien mal venus de ne pas en parler, comme des ST et Amiga. Na! De plus, les jeux PC sont très inégaux (cela va de* Double Dragon II, *ignoble, à* Eye II, *superbe), mais depuis quelques mois nous voyons arriver des jeux de très grande qualité, et d'autres sont en gestation. Cela ne veut pas dire que l'*Amiga *n'a pas de bons jeux, il suffit de regarder la tension qu'à provoqué l'attente de* Black Crypt *sur la rédaction pour s'en convaincre. Le* PC, *l'*Amiga *et le* ST *sont trois très bonnes machines. Un point c'est tout.*
*C2) Là, désolé, tu as tout faux. Les jeux de rôles sur micro sont en grande majorité nuls, lents, laids, inintéressants, etc. Cela ne s'applique évidemment pas aux wargames classiques ou avec figurines. Les jeux que j'ai cités sont à ma connaissance les seuls distribués en France qui vaillent le coup. J'ai un petite tendresse pour* Full Metal *(si tu me dis que ce n'est pas un wargame, je mords!), mais j'aime aussi beaucoup Battle Isle (un des plus beaux wargames sur* Amiga*).* Populous *et* Megalomania *ne sont effectivement pas, dans l'acception stricte du terme, des wargames, mais ils s'en rapprochent bougrement. Le mélange de gestion et de stratégie ne fait qu'ajouter à leur intérêt. Je te signale enfin que* Full Metal *et* Battle Isle *ont tous deux eu une très bonne note. A l'opposé, leur ergonomie désastreuse à valu aux jeux InterneCine (*Blitzkrieg...*) ou Impression (*Cohort, Fighting for Rome, *etc.) de mauvaise notes. Les seconds sont d'ailleurs bien moins bons que les premiers.*
*Q1) Comme dans beaucoup de domaines, les éditeurs ont essayé d'imposer un standard. Cela a conduit à de multiples idiomes, peu différents, mais suffisamment pour nécessiter une réécriture partielle. Le basic qui accompagne l'Amiga est tout à fait correct, et suffit aux principaux besoins.*
*Q2) Aïe! Impossible de passer des photos dans le Forum, je vais donc devoir t'expliquer cela par écrit. Un dessin bitmap est, comme tu le sais, formé de points. Tout ce qui s'affiche sur ton écran est du bitmap, la 3D comme le reste. Il est possible d'afficher une image plane, comme c'est généralement le cas dans les jeux d'arcade, dans* Delux Paint *ou dans un traitement de texte. Pour donner l'illusion de 3D, plusieurs méthodes sont possibles. La plus connue, celle utilisée pour la majorité des simulateurs, est la 3D vectorielle. Cela ne veut pas dire que l'écran affiche autre chose que des points, mais que l'image d'un objet est calculée en mémoire sous forme de coordonnées 3D (X, Y et Z permettent*

*de présenter un objet en 3D). Cela ne change rien pour l'affichage, mais pour les calculs de mouvements cela simplifie grandement les choses! L'affichage peut se faire, soit en 3D « fil de fer », c'est à dire que seules les arêtes sont représentées, soit, c'est le cas maintenant pour tous les programmes, sous forme de faces de couleurs unies, que l'on appelle pour faire joli des surfaces pleines. 3D calculée est un terme impropre (toute 3D est calculée!). Selon les cas, il peut s'agir de 3D vectorielle normale, ou d'images 3D très complexes calculées au préalables. La 3D isométrique permet de représenter un personnage dans une vue en perspective « approchée ». Un objet proche et un objet lointain auront la même taille (d'ou le « isométrique »). Pour te donner un exemple, c'est ce qui est utilisé pour Cadaver.*

## Le PC va-t-il disparaître?

Lecteur assidu depuis 10 ans, j'ai pu voir l'évolution du *PC* de 1982 à nos jours. Je suis bien sûr heureux de la place grandissante qu'il occupe dans vos rubriques. On s'attache à une machine, j'ai cru (je suis pas sûr que ce soit bien ça, c'est mal écrit... ndj) aux *Apple*, aux *PC*, à l'*Amstrad CPC*, ces machines m'ont apporté un plaisir incomparable face à une console comme l'*Ataga* ou les gadgets de ce type. L'apparition récente d'une rubrique *PC* dans vos annonces est une excellente chose, mais un nuage vient voiler la voûte céleste du *PC*, maintenant au zénith : je sais qu'IBM connaît des difficultés en ce moment. Pourquoi n'en parlez-vous pas? En quelle mesure cela peut-il perturber le monde de la micro? /.../

**Luc**

■ *Quand IBM éternue, le monde tremble sur ses bases... Et bien non, les récentes « restructurations » (licenciement de 40 000 personnes, en deux fois) chez IBM ne changeront probablement rien au marché actuel de la micro. La récession qui frappe actuellement le monde de la micro-informatique professionnelle (En fait, la majorité des constructeurs sont toujours bénéficiaires. Seules les sociétés comme IBM ou Compaq ont des pertes.) n'est que la conséquence directe de la foison de marques et de la baisse des prix actuelle. Tant mieux pour nous, utilisateurs! Quand je vois que certains vendent des 286 à 20 000 F... Il est normal que les acheteurs se tournent vers d'autres fournisseurs.*

## Messieurs les spécialistes :

J'ai acheté voici quelques temps un *Stacy* (et oui, on peut encore en trouver...), et malgré le prix exorbitant de ce *STF*, j'en fus tout de même très heureux quelques temps. Néanmoins, quelques menus problèmes m'amènent à m'en repentir.

1) Les jeux actuellement développés tirent trop souvent parti des fabuleuses améliorations du *STE*, et je n'en vois pas la couleur... est-il possible de modifier ma bécane pour avoir, enfin, un portable *STE*?

2) Un des avantages de mon *Stacy* est d'avoir un disque dur. Malheureusement, les logiciels du commerce se sont jamais installables (alors que les versions *PC* le sont!). Est-il possible de contourner le problème par une « bidouille »?

3) Jusqu'à présent, j'ai réussi à ne pas craquer, et à acheter mes logiciels dans les magasins plutôt que de faire des économies par les réseaux de piratage. Mais cela commence à bien faire! Je vais néanmoins attendre votre réponse, qui, j'en suis sûr, sera de bon conseil, avant de me prononcer définitivement sur les valeurs de l'honnêteté, mais ne tardez pas trop, car mes pauvres nerfs sont déjà bien attaqués.

**The Jocker**

■ *Ton problème est pour le moins épineux!*

*1) Il n'est pas possible, simplement (sans bricolage TRES poussé) de transformer ton* Stacy *en STE portable. Désolé.*

*2) Si rares sont les logiciels installables sur disque dur, il n'en existent pas moins. Je te citerai par exemple les Sierra, ou les Lucasfilm. Pour les jeux non installables, la seule possibilité est souvent de « déplomber » le programme.*

*3) Je ne peux pas te conseiller d'utiliser des logiciels piratés. Cela dit, étant donné que tu achètes tous tes jeux, on pourrait s'attendre à ce que les éditeurs te fournissent des versions de leurs programmes fonctionnant sur ta machine. Il est plus que surprenant qu'ils te conseillent de la vendre, car, somme toute, les protections ne sont pas faites pour gêner l'utilisateur honnête. Désolé, messieurs les éditeurs, mais tant que vous importunerez les utilisateurs par des protections délirantes, vous promouvrez le piratage. A noter qu'aux USA, les protections disparaissent peu à peu, du fait du boycottage pur et simple des logiciels protégés par les utilisateurs. Cela me semblerait aussi une bonne solution en France...*

## Notation

Chers amis, je viens de terminer le *Tilt* 98, et j'en suis très déçu. Votre enquête va me permettre de donner mon avis. Remarque : Chaqu'un a son système de jugement, et il est libre de voir les choses comme bon lui semble. Pour un lecteur de magazine, la seule façon de démontrer qu'il aime est d'acheter. S'il n'aime pas, il n'achète pas, ou il laisse tomber son abonnement. Donc... bienvenue à l'enquête! Mais revenons au sujet. Pourquoi ai-je été déçu? J'ai déjà eu l'occasion de vous écrire pour « critiquer » le système de points (les notes) : à mon avis, l'échelle de jugement de *Tilt* est trop montée vers le haut (pour faire plaisir aux éditeurs? J'espère que non!). A mon avis, mais vous pourriez poser la question aux autres lecteurs, il est temps de remettre un peu d'ordre. Une anecdote : dans notre usine, il y avait un temps la note « Urgent » pour toutes les commandes à livrer vraiment rapidement. Puis quelqu'un est sorti avec un « Très urgent », car trop de mes collègues abusaient du mot « Urgent ». Bien sûr, tout ça a duré quelques moins, et... soudain, voilà la nouvelle idée : « Pour tout de suite »! Un beau jour, le Pdg nous a tous appelés en réunion, pour nous montrer le dernier né... une note qui disait : « POUR HIER ». Résultat : on a recommencé avec le mot URGENT, contre-signé par le responsable de production, et tout marche maintenant impeccable. Et *Tilt* dans tout ça? Et bien, non seulement vous avez inséré dans les Hits : -un jeu avec note de 8 (scandaleux); -2 jeux avec note de 13; -1 jeu avec note de 14; mais aussi 3 BETA versions!!!! Et tout ça en barbe à ce que vous écriviez il y a quelques temps de vos confrères. Vous avez déjà « Avant-Premières », non? Et... quel sens mettre au 8 dans les Hits? A mon avis (encore... on rentre dans les aléas du subjonctif), il faudrait avoir : -Hits : logiciels avec une note de 15 mini; -Nouveautés :...; -Bidon!! (Et oui, peur pour la pub) au dessous!!! Le tout avec une révision des notes. Un 15 doit être vraiment TRES bon, un 18 indispensable, un 20 pour le Tilt d'OR, uniquement à la fin de l'année! Rien à me répondre à ce sujet? J'espère que si!

**Pietro Cremona**

■ *J'ai, au contraire, de nombreuses choses à te répondre. Et tout d'abord, des excuses. Oh, pas pour les Hits à 8 ou pour les Betas, mais pour la montée lente mais régulière des notes dans Tilt. Et je vais tenter de t'en expliquer les raisons. Tu émets l'hypothèse que la pub intervient dans les notations. Ce n'est pas le cas. Maintenant, essaie de te mettre deux minutes à la place d'un journaliste de* Tilt. *Il arrive, en 19xx, dans ce superbe magazine, bien décidé à juger justement et impitoyablement. Il teste un jeu A, moyen, met 9 ou 10, puis un jeu B, nul, met 3, puis un bon jeu, C, lui met 14. Un moment, il trouve un jeu D meilleur que C, tout naturellement, il monte à 15.*

*Le jeu E est une merveille, superbe, génial, il met 18. F est encore meilleur... Dur, dur! S'il met 15 ou 16 au dixième de la série, il sera honnête avec le jeu au moment du test. Mais les joueurs qui ont vu F (18) et Z (15) qui est meilleur, ne comprennent plus rien!*

*Nous allons revoir les notes à la baisse, promis. (Ce n'est pas une promesse en l'air!) Mais il est à prévoir que, dans quelques mois, et tout à fait insidieusement, elle vont remonter. Et nous les rebaisserons, Etc. Vous avez aussi votre rôle à jouer, en nous signalant que nous montons trop haut dans les notations.*

*Pour ce qui est des Hits mal notés, ils sont venus d'une constatation toute bête : il y a un type de jeu, attendus ou présumés bons, qui se révèlent finalement très décevants. Pour ces jeux, nous avions trouvé important d'insister, de décrire plus à fond ce qui nous décevait. Notre erreur a été de les intégrer aux Hits, cela ne se reproduira plus. Les bêta-versions, enfin, proviennent de notre frustration à recevoir régulièrement des versions « presque finies »; ces jeux sont souvent quasi-identiques aux versions finales, mais cela n'est pas toujours le cas. Et les noter ne nous semblait pas très professionnel (c'est pour cela que nous ne présentons pas toutes les nouveautés en même temps).*

## VENTES

### AMSTRAD

Liquidation de mon stock de disquettes pour Amstrad CPC 6128. Px : 25 F. **Lionnel MARBOUTIN, 10, rue Chateaufavier, 23200 Aubusson. Tél. : 55.83.82.78.**

Vds 6128 coul. + rev. CPC + jx + 2 disks syst., très urg. Px : 2 000 F. **Sébastien BOURGHELLE, 72, rue de Neuilly, 92110 Clichy.**

Vds jx orig. sur CPC 6128 + util., px à déb. **Yan NOULIN, 3, rue du Docteur-Seyer, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Vds CPC 464 + 4 jx + joy + 3 livres, monit. mono. neuf, TBE : 800 F. **Marc DUVAL, 37, av. Marmont, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.77.02.**

Vds Amstrad 464 K7 coul. + monit. + 20 jx env. + livres, val. : 3 000 F, cédé : 700 F (à déb.). **Gaël ROLLAND, 6, rue Henri-Sellier, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 30.71.52.91.**

Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + imprim. + 2e lect. de disk + rev. + 100 jx + joy, le tt cédé à 4 400 F. **Julien URBAUER, 30, av. gaugé, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.08.45.**

Vds jx sur Amstrad CPC 6128 : Tortues Ninja et Night Breed : 250 F les 2 ou 150 F pce. **Thierry NERRIERE, Sainte-Geneviève, 49600 Geste. Tél. : 41.56.69.04.**

Amstrad 2086 VGA coul. + 2 lect. 3 1/2 + DD 32 Mo + Works + Word + Multiplan + S. Base + jx divers (Silent Service) : 5 000 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.**

Vds nbx jx sur CPC 6128. Liste ctre env. tbrée. **Eric BOIDARD, 13, av. Bollet, 01600 Trévoux.**

Vds CPC 6128 TBE + monit. coul. + nbx jx orig. + manuel. Px : 1 000 F. **Malik AIT-KACI, 148, av. d'Argenteuil, Asnières. Tél. : (16-1) 40.86.24.63.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + nbx jx + man. TBE, px : 1 300 F. **David SILVY, rés. Le Grillon, bât. H, 69340 Francheville. Tél. : 78.59.55.80.**

Vds CPC 6128 mono + 2 joys + nbx disks, TBE, px : 1 600 F. **Yann LACHAUD, 35, RN 41, 62199 Gosnay. Tél. : 21.53.87.73.**

Vds Amstrad PC 2286, DD 40, 2FDHD VGA coul. : 6 000 F + monit. mono., lect. ext. Atari : 500 F. **Thierry TOURNEUR, Mannes, 37220 Crouzilles. Tél. : 47.58.58.83.**

Vds CPC 6128 + écran coul. + imprim. DMP 2160 + joy + nbx jx, util., le tt TBE. Px : 3 200 F. **Elie UZAN, 51, av. Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.72.26.**

Vds AMS CPC 6128 coul., 1 joy, 100 jx, 3 disks éduc., manuel, util., px : 2 200 F à déb. **Alan LHOMME, 8, rue Alphonse-de-Lamartine, 59112 Annoeullin. Tél. : 20.85.51.74.**

Vds CPC 464 + DD1 + carte FOS-DOS + ext. mém. 64 K + imprim. DMP 2000 + papier + monit. coul. : 2 000 F. **Laurent GERARD, 105, rue de Saint-Gratien, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.31.55.**

Vds Amstrad 6128 coul. + imprim. + jx + 2 joy + revues CPC, TBE. Px : 2 000 F. **Daniel BIAU, 13, rue de Champagneux, 69008 Lyon. Tél. : 78.01.32.63.**

Vds 6128 + coul. + kit téléch. + jx (Heroquest, BAT, Mortville Manor, compil. Les Stars...) + rev. (rég. Aix/Marseille) : 2 500 F. **Corinne HERVE, Beau Séjour, chemin de l'Olivette, quartier Repentance, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.91.41.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + radio-réveil + 150 jx + cray. opt. + prog. + joys, px : exc. aff. : 2 250 F à déb. **Matthieu LECOUVEY, 12, rue Victor-Hugo, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.76.53.**

CPC 6128 coul. + 50 jx + 2 joy + rev. + bte de rangt. Px : 2 500 F. **Stéphane CHAUWIN, 12, sentier des Gilletains, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.80.31.**

Salut vds clavier Amstrad CPC 464 + nbx jx + manuels pour 500 F, m'écrire vite. **Idir LARBAOURI, 212, rue Lafayette, 75010 Paris.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 2 joy + manuel : 1 500 F, imprim. DMP 2160 : 1 200 F à déb. Vds disks vierge et jx, urgent ! **Bastien ROSSNER, 10, rue Jules-Lemaître, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.14.44.**

Vds lect. 5 1/4 pour CPC, dble face + sélect. A-B, P-F + cordons : 1 000 F, ach. livres assembl. **Kuy Lim THONG, 72, bld de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74.**

Vds pour CPC 6128 jx et compils de 50 à 100 F (liste sur dem.), vds jx Megadrive : 250 à 300 F. **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 2 joy + souris AMX + log. et jx + câble lect. K7, px à déb. **Jérôme MASSARI, 2, av. Thermale, 63400 Chamalières.**

Vds Amstrad CPC 464 + monit. coul. + lect. disq. + imprim. + env. 70 jx : 3 000 F. **Hubert SCHATZ, 8, place d'Armes, BP 227, 57370 Phalsbourg. Tél. : 87.24.35.45.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + 2 joy + disk vierges + manuel, TBE : 2 000 F. **Eric VITTAZ, 8, av. de Stalingrad, 94114 Arcueil. Tél. : 47.35.89.81.**

CPC 6128 + écran coul. CTM 644 + tuner + nbx jx + manuel + revues, le tt : 3 500 F. **Sébastien FRANCESCHINO, 23, rue Eugène-Derrien, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.87.55.64.**

Vds Amstrad 6128 disk + monit. coul. + 120 jx + revues + joy. Px : 2 300 F à déb. **Nicolas HOUDAYER, 5, rue Pierre-Loti, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.56.12.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + magaz. + kit télécharg. + log. dessin. Px : 2 000 F. **Florent DELVAL, 179, av. de Metz, 59500 Douai. Tél. : 27.98.17.01.**

Vds AMS CPC 464 K7 mono. avec impr. DMP 2160 et 15 jx (Buggy Boy, etc.), le tt : 2 000 F ou sép. à déb. **Stéphane DUSEIGNE, 5, rue des Violettes, 62500 Saint-Martin-au-Laert. Tél. : 21.98.65.81.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 200 jx + 2 joy + 40 revues info., val. : 11 000 F, cédé : 4 000 F (88), tt en TBE. **Christophe SCHWINDOWSKY, 1, rue Nouy Bor, 59580 Aniche. Tél. : 27.90.33.29.**

Vds CPC 6128, nbx jx, télécharg., nbses revues, joy, Bible du CPCP 6128, px : 3 000 F le tt en TBE. **Nicolas BAUDRY, 2, rue du Calvaire, 59610 Feron. Tél. : 27.60.13.97.**

Amstrad CPC cédé moitié prix + port, livres franç. et mag. franç. et allem. (listing Basic). **Gérard HOURDIN, 8, rue Jules-Ladoumegue, 47240 Bon-Encontre. Tél. : 53.68.29.72.**

Vds DDI1 : 900 F, carte FO-DOS : 200 F, radio-réveil : 200 F, K7 orig., D7 orig. : 20 à 70 F, liste ctre env. tbrée. **VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Amstrad 2086 VGA 14 = DD, 0 Mo, 3 1/2, 5 1/4 (ext.) + Citizen 120D + DOS 3.1 + Works + manuels + souris + jx + joy. Px à déb. **Alexandre BENHAMOU, 52, av. du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.48.44.**

Vds CPC 6128 coul. + light-phaser + jx + 1 joy (le tt ach. en 89), cédé : 2 500 F. **Romaric DELOS, 9, rue du Lac, 21120 Marcilly-sur-Tille. Tél. : 80.95.40.08.**

Salut je vds CPC 464 coul. + 200 jx K7 ou D7 + synthé. vocale, px : 1 450 F, vte sép. poss. **Jean-Jacques LACOUR, Rampe Sainte-Geneviève, Saint-Georges, 89000 Auxerre. Tél. : 86.46.00.39.**

Vds 6128 coul. avec jx et utils + manuel, BE. Px : 1 700 F, faire très vite, urgent. **Sébastien BOURGHELLE, 72, rue de Neuilly, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.31.46.**

Vds CPC 6128 coul. + manuel + nbx jx + kit télé. Px : 2 500 F (le W.-E. seul.). **Jean-Louis BOULANGER, 3, rue de l'Abattoir, 29270 Carhaix. Tél. : 98.93.02.10.**

Vds CPC 6128 TBE, monit. coul., range disq., 70 jx, 1 joy, le tt : 3 000 F. **Michaël CUADRADO, 9, chemin de Ginisty, 31810 Venerque. Tél. : 61.08.21.12.**

Vds jx pour CPC 6128 disc à très bas px. Dem. liste ctre 1 tbre. **Jean-Luc DUVAL, 40, rue Mansart, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.10.14.**

Vds Remix Ninja et Ghostbusters 2 sur CPC 6128, px 300 F les 2, 150 F pce. **Guillaume GILLOOTS, 3, rue de Maisons-Fleurs, 77515 Faremoutiers.(16-1) 64.04.22.48.**

Vds jx orig. sur Amstrad CPC pas cher (50 à 150 F pce). **Guillaume CROZET, Les Ifs, 69620 Le Bois d'Oingt. Tél. : 74.81.81.88.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + 2 man. + 100 jx orig. + kit tél. + util., px : 4 000 F ou sans jx orig. : 3 000 F. **Julien COKELAERE, Saint-Marcel-les-Sauzet, 26740 Le Panorama. Tél. : 75.46.12.44.**

Vds CPC 464 K7 + monit. coul. + 1 man. + pist. + 40 jx (Opération W., Rambo, Batman, Top Gun, Arkanoïd), px : 2 500 F. **Jérôme ARCADU, Villelonge, 43430 Les Vastres. Tél. : 71.59.57.72.**

Vds news sur CPC K7 et D7 à part. de 30 F. **Fabrice GROBET, Montoison Vieux-Village, 26800 Portes-les-Valence.**

Vds CPC 6128 coul. + imp. + souris AMX + 160 jx + nbses rev. + joy + DB joy, TBE, val. : 8 500 F, cédé : 3 500 F (poss. vte sép.). **Cyrille LUCAS, 14, allée L.-de-Condé, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.67.80.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + jx + meuble + tuner TV + radio-réveil + 2 livres. Px : 2 500 F ou ctre A500, ST. **James AKHENAK, 11, rue du 8-Mai-1945, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.29.07.53.**

Vds digitaliseur vidéo ARA pour Amstrad CPC (TBE) : 500 F. Vds aussi jx pour CPC sur disk et K7. **Thierry DESJARDINS, 49, rue de Montbrison, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.46.49 (ap. 19 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. TBE + manuel + 100 jx, à saisir : 1 000 F. **Malik AIT-KACI, 148, av. Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 40.86.24.63.**

Vds nbses revues Amstar, Amstrad 100 %, Geny presque neuf à bas px. Vds Best DK for Amst. or Joy for Spect. **Sébastien DUBUR, 3, rue Sainte-Barben 54810 Longlaville. Tél. : 82.24.35.91.**

Vds CPC coul. + monit. + 50 jx + 2 joy + 1 crayon opt., le tt TBE : 2 500 F à déb. **Arnaud COTTERET, 167, rue Béranger, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.12.41.**

Vds Amstrad 6128, plus 150 jx : 3 000 F au lieu de 6 000 F. **Sébastien DOMINI, 11, rue des Groseilliers, 25220 Roche-lez-Beaupré. Tél. : 81.55.65.55.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 90 jx + cray. opt. + livres + 2 joy : 1 500 F. **Luc REVERIOT, 106, rue de la République, 69740 Genas. Tél. : 78.90.52.15.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + jx orig. + câble K7 + joy + log. éduc. : 1 800 F. **Tél. : (16-1) 48.61.41.05.**

Vds Amstrad CPC 464 mono., joy + nbx jx : 600 F, urg. **David MATTERN, 2, av. Faidherbe, 88110 Raon-l'Etape. Tél. : 29.51.00.82.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + plus de 200 jx + manuel + revues + joy, le tt : 1 500 F. **Denis CLOAREC, 41, bld Jean-Jacques-Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.92.39.95.**

Amstrad 6128 + monit. coul. + 100 jx, joy, revues (TBE), pist. magnum : 1 500 F (à déb.). **Nicolas HEU. Tél. : 64.30.15.34.**

Vds Amstrad 6128 + joy + disk + util. + Gameboy + monit. coul. + disk vierge : 2 500 F. **Stéphane TOURBIN, 57, rue de Fontenay, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.22.90.14 (à part. de 19 h).**

Vds amstrad 6128 mono + adapt. TV + 2 joy + dbleur + 70 jx orig., TBE : 3 200 F (val. : 9 000 F). **Philippe DUPOUE, 20, rue des Hirondelles, La Bergerie, 44470 Carquefou. Tél. : 40.50.93.33.**

Vds CPC 6128 Plus + écran coul. + embal. d'orig. + 10 jx + man. + joy + manuel TBE, vendu : 2 300 F. **franck LAMARRE, 205, Vieux Chemin de Fabregas, 83500 La Seyne-sur-Mer.**

Vds Amstrad CPC 464 coul., BE + de 60 jx et joy (Monaco GP, Robocop...) : 2 100 F. **Ludovic CHATRON, 34, rue de « Bout de Lande », 35890 Laillé. Tél. : 99.52.51.38.**

Vds CPC 6128 coul. + 41 jx + kit téléch. + imprim. + Magnum Force + mag., le tt en TBE. Px : 2 500 F, super affaire ! **Tanguy IMBERT, 4, allée des Tourterelles, 92160 Antony. Tél. : 46.61.45.17.**

Vds Amstrad 464 coul. K7 + 3 joy + 100 jx + revues, TBE, le tt : 2 000 F. **Patrick TYSSIERES, chemin du Baric, 31280 Aigrefeuille. Tél. : 61.83.38.08.**

Vds Amstrad 6128 Plus + écran coul. + jx + joy + guide, le tt TBE. **Vincent REVEREND, Pâture de la Raie, 21210 Saulieu. Tél. : 80.64.04.20.**

Exceptionnel ! CPC 6128 + DMP 2160 + DD 5/4 + scanner + 160 jx + meuble + 3 joy, cédé : 6 000 F ou sép. ! à saisir ! **Olivier FOURNIER, La Piniade, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.88.05.**

Affaire ! Vds orig. pour amstrad CPC sur K7 et disk pour 50 F TTC, liste ctre env. + tbre. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.**

CPC 6128 coul. TBE + 2 joy + doubl. + boîtier rangt + housse + disco. 7.0 + télécharg. + nbx jx : 2 200 F. **Guillaume PETIT, 2, place de Maillet, 37230 Luynes. Tél. : 47.55.57.42.**

Vds CPC 6128 + coul. + 2 joy + jx + livre d'util., BE, peu servi. Px : 2 900 F, urgent ! **Loïc CAUCHY, 20, rue des Rossignols, 80200 Péronne. Tél. : 22.83.02.00.**

Vds CPC 464 + monit. coul. (1990) + joy, peu servi, sacrifié 800 F, factures. **Christian LODE, La Pâtissière, rue des Maures, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.38.35.97.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + souris + nbx jx, le tt TBE. Px : 1 800 F. **Cedric PEROTTO, rte de la Gare, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.46.41.**

CPC 6128 coul. + tuner TV + réveil + 50 jx, le tt TBE (1991) : 2 800 F + adapt. péritel : 500 F. **Benoît MAZERE, 8, allée Morisot, appt 42, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.51.28.**

Vds nbx jx pour CPC 464 ainsi que disq. (environ 50 F pce) tels que Silent Service, Super ski, etc.). **Fabrice STRYJAKOWSKI, 24, rue des Glaïeuls, 62119 Dourges. Tél. : 21.76.88.56.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. TBE + manuel + 100 jx + cray. opt. + boîtier de rangt + mag. Px : 2 500 F. **Victor MARTINS, 7, rue du Général-Noël, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.42.95.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + 2 joy + 30 jx + housses + disk util. + livres, TBE : 3 500 F, vds aussi Megad. : 1 500 F. **Guillaume FORTIN, 26, bld de la Forêt, 28170 Châteauneuf-en-Thymerais. Tél. : 37.51.68.95.**

Vds Amstrad CPC 464 + monit. sous gar. + divers jx orig. Px : 1 800 F. **Pascal CANION, 10/12, rue de Lens, 59000 Lille. Tél. : 20.30.05.88.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 100 jx + joy Superboard + manuel : 2 000 F. **Sébastien PINEL, 4, imp. Abbé-Colas, 76000 Rouen. Tél. : 35.88.66.76.**

Amstrad CPC 6128 coul. + meuble + impr. DMP2160 + nbx jx + joy + 48 disks + ttexte + housse : 3 500 F. **Frédéric RAGOT, 56, cours de Vincennes, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.96.62.**

Vds jx CPC 6128 : 100 F et 150 F une compile de 14 jx. **Régis LACOUTURE, 15, chemin de Mons, 33650 La Brède. Tél. : 56.20.21.80.**

Vds CPC 464 écran coul. + nbx log. + lect. K7 + doubleur + joy : 1 600 F à déb. **Régis BAUER, 13, rue de Saverne, 67700 Ottersthal. Tél. : 88.91.81.36.**

Vds DBase II pour Amstrad 6128. Px à déb. (livré avec manuel très épais). **Thibaut BOTELLA, L'Orangeraie, 20290 Borgo (Corse).**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + joy + nbx jx + bte de rangt + manuel d'utilis., TBE, px : 2 950 F. **Geoffroy LEGUEVAQUES, 19, rue Georges-Picot, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.93.84.**

Vds Ams. CPC 464 mon. mono. + lect. disks + adapt. péritel + joy + 100 jx + nbses revues, le tt TBE : 1 500 F. **Patrick JABELIN, 20, allée de la Belle Feuille, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.33.87.**

CPC 6128 + monit. mono + imprim. + lecteur disk 3 1/2 + analyseur + 30 disq. 3 1/2 + 20 disq. 3 1/2 + log., util., TBE : 2 200 F. **Robert REFFAY, Lotissement de la Seoune, 47240 Lafox. Tél. : 53.68.56.66 (H.R.).**

### APPLE

Vds Apple IIE, 1 lect. Disk, écran mono + 30 logs. Px : 1 300 F. **Jean-Michel EYMERY, 28 bis, rue Jean-Feraud, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.50.55.**

Vds Think Pascal pour Macintosh. Px : 1 400 F. **Shen Robert, 36, rue du Grand Marché, 37000 Tours.**

Vds Apple 2C Bon Etat, monit. coul. Joy souris nbx jx (Mario Bross) + util. (cours Basic). Px : 3 900 F. **Ghislain BEYRATH, 33, rue Michelet, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.21.18.**

Vds Apple IIc + écran h. déf. + support + 2 lect. + imagewriter II + souris + man. + carte chat mauve : 8 000 F. **Olivier JOUNY, Le Moulin du Crapon, St-Martin-du-Vieux Bellême, 61130 Bellême. Tél. : 33.83.21.97.**

Vds Apple 2 GS, 1 Mo + 2 lect. ext. 5 1/4 + moni. mono + 300 prg. Reprise 4 000 à 18 000 F par Sivea-Apple. **Emmanuel, 06000 Nice. Tél. : 93.51.86.79.**

### ATARI

Vds moniteur couleur Philips 8832 : 2 000 F + disk dur 60 Mo : 5 500 F + jeux pour Atari ST. Urgent ! **Arnaud THOMAS, 56, rue du Fossé vert, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.49.34.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + imprimante couleur + 20 jeux + 2 joys valeur : 8 000 F vendu : 5 000 F. **César CAMBIER, 2, chemin du Loup, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.15.74.**

Vds impr. Star LC10 couleur + câble parallèle + 2 rubans + doc. + Drivers Atari. En bon état pour 1 200 F. **Vincent DUMONT, 14, rue de l'Aqueduc, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.76.10.06.**

TV couleur écran 40 cm + télécommande, doc. : 1 000 F. 140 disks pour Atari (util. et jeux) : 1 000 F. **Ludovic. Tél. : 34.60.03.95.**

Vds Atari 520 STE couleur, imprimante, jx + man., disq. de dessin pro. Prix : 4 800 F à déb. **Samy DJERBI, 22, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.70.44.**

Vds Atari 520 STE + moni. coul. SC 1425 + nbx logiciels + joys. le tt : 3 900 F. **Arnaud BOUVRESSE, 89, rue de la Thalie, 71530 Champforgeuil. Tél. : 85.41.16.90.**

Vds Atari 520 STF + nbx jx + utils + joy + câble téléch. + mon. coul. SC 1425. **Bertrand PERICHAUD, 1, rue la Maréchale, 81290 Labruguière. Tél. : 63.74.86.34 (ap. 20 h).**

Vds pour ST : Croisière, Vroom, Deuteros, Midw 2, Powermonger, Gods. Pas cher, ach. First Samouraï + nvtés. **Olivier PELTIER, 70, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.05.30.**

Vds Atari 520 STE, TBE + 100 disks orig. récentes + 1 joy + 1 bte de rangt, le tt : 3 000 F. **Nicolas DVORETZKI Nicolas, 2, place Courbet, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.55.69.**

Vds 520 STE + 200 disks de jx et util. + 2 bte de rangt + 1 joy encore gar. 1 an 1/2 : 2 350 F. **Nicolas LANGOT, 35, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.**

Vds jx pour ST à des prix ridicules (orig.). **Gilles RAYMOND, 34, bd St-Marcel, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.34.46.**

Vds 1040 STE + écran coul. + très nbx jx + 3 joys + souris + Tapis. Gar. 1 an : 4 000 F, Urgent ! **Michael BENECH, 6, av. du Maréchal-Leclerc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.81.50.**

Vds 1040 STE + écran coul. + très nbx jx + 3 joys + souris +

tapis garantie 1 an : 4 000 F. Urgent ! **Michaël BENECH, 6, av. du Maréchal-Leclerc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.81.50.**

A saisir vds 520 STF + 1425 coul. + joy + souris + nbx jx (Populous, Wolfpack) + util. + Supers livres + mags. le tt : 4 500 F. **Frédéric BEAUMORD, 6, rue Collenot, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.78.89.**

Atari ST 1040, vds orig. M.Mania, Flight Sim., F 19 Stealth, Tank Platoon. Ach. nouveaux orig. **Claude ROUGERIE. Tél. : (16-1) 47.14.74.19 (h. b.).**

1040 STF écran coul. + 50 jx et util. + joy. Px : 4 000 F. **Stéphane EUGENE, 2, rue Aristide-Briand, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.69.08.49.**

Vds nbx jx sur ST, bas px. Another World, Cadaver, dem. liste rapidement. Urgent ! **Nicolas LALY, 50, rue Pierre-Duclas, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.42.67.**

1040 STF monit. coul. nbx jx orig. dans bte avec manuel : 100 F (Bat Populous, Sim City + actions, etc.). **Laurent POTIER, Résidence La Villedieu, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.66.07.28.**

Vds 2 D. Durs pour Atari : 75 Mo + 20 Mo + Interface DMA SCSI + Alim. pour 8 D.D. Prix : 3 000 F ou éch. ctre 1 Syquest. **François KURTZ, 109, rue Malcouture, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.86.21.**

Atari STF, mon. coul. + souris, joys + F 29, Vroom, Maupiti, Island, Gunship, Turbo Challenge, Dark Century : 2 400 F. **Jean-Pierre GRACIANO, 17, rue Louis-Blanc, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.42.66.**

Vds 520 STF Gonglé 1040 + jx + souris + cordons péritel + joys. Très bon état : 1 400 F. à saisir ! **Mickael LARBI, 60, rue de Beaumont, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.56.58.**

Hyper Urgent ! vds scanner à main pour Atari STF(E) : 500 F + jx. **Yann SARRABAS, 14, Square du Pont de Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.65.15.**

Vds 186 jx + util. orig., occas. ST + STE 35 % du px. Env. 2 tbres pour liste ou disk + adresse. **Eric MARTINEZ, 182, Arago 1, ent. 14, bt D, 33600 Pessac.**

Urgent ! vds 11 jx sur ST (3 D.CK, Turbo Chal. 2, RBI2, Tennis Tour 2...) : 50 à 200 F pce. 6 : 500 F. le tt : 850 F. **Pierre LEVY, 9, rue Say, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.38.40.**

Vds 1040 STF + mon. coul. SC 1224 + souris, joys + divers logs orig. Très bon état, px : 3 500 F. **Fabien PELLET, 125, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.41.87.**

Vds 520 STE (1M) + moni. SC 1224 + nbx logs (Vroom...) + housses : 4 000 F + lynx en cadeau + 4 jx + pupitre. **Arnaud MARCHAIS, 7, chemin des Grands Jardins, 91310 Leuville-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.12.26.**

Vds jx ST : F 19, + M1 Tank Platoon + Utopia + Starglider 2 + Gunship + Damocles + Super Cars 2, le tt origx : 500 F. **Laurent THIERY. Tél. : (16-1) 48.48.26.01.**

Vds ou éch. jx sur STE 520-1040 px très bas. Rép. ass. Déb. bien venus. **Bruno RINAUDO, allée des Cougoussolles, rés. les pins, B2, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.49.15.**

Vds 520 STE (excel. état) + souris + câble péritel + 100 jx dont plusieurs très récents : 2 000 F. **Yann LAUGIER, 31, bd Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.38.69.**

Vds 520 STF (07-90) + souris + joys + 100 jx : 2 800 F. Ach. Zelda 3 ou Mario 4 sur SF : 250 F - 300 F. Vds 50 jx ST : 500 F. **Thierry ZENNARO, 53, rue G. Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Vds pour Atari nbx jx, Populous Power M, Dunjon Master etc. : 80 F pce. **Bruno PEYNY, 75, av. J. Potel, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.96.38.**

Vds pour ST : News, jx à 20 F, tbre ctre liste, éch. ST Nord et Sud ctre jeu Gameboy (Megaman). **Eric DENIS, 10, rue du 8-Mai 1945, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.66.45.**

Vds Atari 520 ST (+ extension Mémoire) avec moni coul. et nbx logs. Px intéressant. **Vincent GIZA, 59 bis, rue Emile-Zola, 54800 Jarny. Tél. : 82.20.13.57.**

Vds 520 STE + ext. 1 Mo + 100 disks + Freeboot + souris + joy + docs, le tt état neuf. Px : 2 000 F. **Thierry BECERRA, 193, av. Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.05.49.**

Vds lot GFA Basic (livre + disks) + bien débt. Tex.-Dat. Calcomat pour ST STE (orig) : 600 F. **Tony MATTOZZY, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74.**

Stop ! vds 520 STF DF coul. + souris + 2 joys + 150 jx + util. + Demo + Doc + bte + Free-Boot + rallonge : 4 000 F, à déb. **Alain NIEDERGANG, 32, Pavillons de l'Ill, 68890 Reguisheim. Tél. : 89.81.16.12 (ap. 19 h).**

Vds 520 STF + jx pas cher : 1 900 F. **François-Xavier BOSSART, 18, rue de Nieppe, 59181 Steenwerck. Tél. : 28.40.42.04 (ap. 17 h).**

Vds 520 STF + moni. coul. très bon état, 3 ans + Wmestphaser + Last Crusade : 3 000 F à déb. **Laurent DAULL, 61, bd Balzac, 67200 Strasbourg.**

Vds jx orig. sur Atari : Dick Tacy, Oriental Game, Indy à 170 F l'un ou le tt : 400 F les trois. Urgent ! **Frank ENDERLIN, Lot. Les vachettes, 38960 St-Etienne-de-Crossey. Tél. : 76.06.07.62.**

A saisir, vds 30 vieux orig. ST au prix des disks : 350 F port compris. **André-Pierre GECQ, 9, 12, résidence Gambetta, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.96.72.**

Vds 520 STF DF +3 joys + 150 jx + 2 btes de rgt + 1 volant + pédales + GFA Basic : 2 000 F. **Jean GRATADOUR, 31, rue M.-Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.94.05.27.**

Vds 520 STE, 1 Mo de Ram + lect. ext. + ST Replay 4 + Ultimate Ripper + Hardcopieur + 200 disks (jx...). Px : 3 500 F. **Arnaud LIBEYRE, 8, av. du Centre, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.76.73.86.**

Atari Portfolio 256 K Ram + manuel + Alim. secteur excel. état, peu servi + manuel : 1 600 F (moitié px). **Jean-Manuel SANCHEZ. Tél. : 43.33.22.05 (répond.).**

Stop affaire ! vds 520 STF dble faces + 70 disks + joys : le tt en TBE : 2 000 F à déb. **Germain CLAMAGERAN, rue de la Fonderie, 76460 Gueutteville-les-Grès. Tél. : 35.97.05.28.**

Vds Atari Megast 4, DD SH 205, moni. mon., émulateur Mac Spectre 128 + logs : 5 500 F. **Michel KELLER, 7, av. de Corbera, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.76.42.**

Vds pour ST E : Bi-Tos, MV16, Ultimate Ripper, Multiface ST, Junior Prommer, Blitz + autres options. **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 71.45.65.23.**

Vds ou éch. News sur ST à bas px (Tip-Off WWF Supers Stars Moktar, etc.) Ludovic FAUCHERAND, 408, Square du Dragon, 91000 Evry. **(16-1) 69.91.22.85.**

Vds souris PC 3 boutons neuve jamais servie (Genius) : 150 F, éch. et vds ntes sur Atari ST. **Olivier CHEILAN, 263, allée des Lauriers-Roses, La Mascotte, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.74.83.02.**

Vds 14 jx orig. Atarist : 100 F pce ou 1 300 F le tt, port compris. A dom. : 90 F et 1 100 F, tt comp. **Stéphane LUTIER, 17, rue du Château-D'eau, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.43.25.**

Vds Atari 520 STE coul. + souris + man + Freeboot + 300 jx (Lemmings, Populous) le tt : 3 500 F. **Pascal SAVARY, 31, rte nationale, 62180 Nempont Saint-Firmin. Tél. : 21.81.20.28.**

Vds jx orig. STF : 150 F Dungeon, F 19, Chaos, Midwinter : 100 F, Voyager : 70 F. Carrière commande + autres. **Patrick JANIN, 2, résidence Clair-Vallon, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.39.49.**

Stop ! vds nbx jx sur 520-1040 STF E (doc) à prix très mini, ts genres, liste sur dem., rép. ass. **Xavier PLANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-L'Authion.**

Vds pour STF nbx jx à t. bas px, liste sur dem. rep. ass. originaux entre 50 et 80 F. **José BULTEZ, 33, de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds 520 STF gonflé 1 Mega + lect. ext. 3 1/2 + nbx jx + joys + orig. + souris neuve le tt : 3 500 F. **Stéphane TORTOSA, Cité H5, esc. 42, 77022 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.57.22.**

Vds jx sur ST Atari, 2 000 titres. Dispo et rép. assurée. **Bruno DUGAS, rue du 18-juin, 82350 Albias.**

Cds 520 STE + mon. coul. + 2 orig. : 3 000 F. **Jean-Michel DATT, 13, rue du Beffroi, 02870 Crépy. Tél. : 23.20.96.76.**

Vds pour ST, Captive, F 19, Silent 2, Midwinter 2, Barbarian 2, Croisière, Monkey Island, Vroom : 150 F pce + port. **Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, 64290 Gan. Tél. : 59.21.53.76.**

1 400 titres sur ST à votre disposition, dem. liste. **David ROSELL, rte de Paris, 82350 Albias.**

Vds 520 STE de 91 + souris + joys + nbx jx et utils. **Fabien FRUTOSO, 23, chemin du Champboudeau, 17100 Saintes. Tél. : 46.92.06.18.**

Urgent ! 520 STF DF + coul. + joys + origx (Powermonger, Kick Off 2, GPS. 2) + docs, bon état : 3 800 F. **Laurent BONARDI, 6, impasse Courbet, 57750 Folschviller. Tél. : 87.92.69.31.**

Vds nbx news sur ST, px dément, rép. ass. **José MUNOZ, 2, av. Fontaine, Ste-Marguerite, 89010 Auxerre. Tél. : 86.46.69.54.**

Vds origx sur ST : Another World, Monkey Island, Vroom, Drakkhen : 120 F pce. Term Suzuki : 60 F. **Jean-Jacques LENNE, 4, allée Clos Laisnées, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.79.82.**

Vds joys Manta-Ray neuf, px : 80 F. Pour Atari ST origx : East Us West : 30 F. The Hunt For Red October. **Jean-Noël LANOUGADERE, 10, rue du Maconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.**

Vds 520 STE, coul. + 2 joys + souris + nbx jx : Silkworm IV, Ivanhoe, nbx utils. Px : 3 500 F. **Thierry GARDON, rte de Lyon, 69690 Bessenay. Tél. : 74.70.80.20.**

Vds 520 STF + souris + jx (Captive, Kick Off...) + joys : 1 900 F + mon. coul. SM1 224 : 2 600 F. **Jean-Pascal ARNAUD, 197, rue St-Genès, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.53.10.**

Vds 520 STE (1 Mo), coul. + Logs (jx, musiq...) + joys + D. Vierges + nbx accessoires, le tt en TBE. Px : 3 800 F. **Nicolas GROSLIER, 1, villa Racine, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.76.85.**

Vds 520 STE + btes de rgt + tapis souris + 2 joys + environ 200 disks dont jx. Px : 2 500 F. **Laurent. Tél. : 38.38.27.70.**

Vds 520 STF + mon. SC 1224 + nbx jx + 2 joys + ass. nettoy. : 4 000 F à déb. 4 jx Nitendo : 100 et 150 F. **Lionel DORIZE, 54, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.99.03.**

Vds 520 STF + souris + 30 jx + GFA 3.0 + livres + câble minitel : 1 700 F. **Emmanuel ROBERT, 19, rue Rich. 13628 Aix-en-Provence, Cedex 1. Tél. : 42.17.32.41.**

Vds pour ST E, jx origx : Vroom : 200, Zack : 150 F, Indy : 150 F ou 200 les 2 avec not. et btes. J'offre le port. **Sylvain BUSCATO, 3, places des pins, 33450 Izon.**

Vds logs pour ST : 100 F pce associé Great Court 2, Defender of the Crown. **Marius GOLETTO, La Ribassiero, chemin du Lac, 06130 Le Plan de Grasse. Tél. : 93.09.12.19.**

Vds nbx jx sur Atari STE de 50 à 100 F sur Nice et sa région. **Michèle FAURE, 13, av. des orangers, 06000 Nice. Tél. : 93.72.33.43.**

Vds jx sur ST (Hot News) à bas px. **Jean-Christophe DUMAS, 4, bd Philippon, 13004 Marseille.**

Vds jx sur ST (Maupiti, Murder, RVF, Powermonger...) ts origx, dépêchez-vous ! **Grégory RHODE, 7, place du Maréchal-Leclerc, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.69.13.97.**

Vds pour Atari ST Powermonger, Cadaver Midwinter 2, le tt : 500 F ou 200 F pce (origx) TBE. **Jelrik MASSON. Tél. : (16-1) 34.83.16.58.**

Vds 520 STF DF + péritel + 2 jos + Freeboot + jx + disks vierges + utils, px : 2 000 F. **Sébastien ROUAIX, 1, rue Alfred-Charlionnet, 33400 Talence. Tél. : 56.80.76.65 (ap. 18 h).**

Vds 520 STE, TBE avec joy + souris + nbx jx : 1 800 F. **Jean, 6, place du Berry, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 40.85.03.62 (bur. 47.78.61.43, poste 1305).**

Vds 520 STF + 2 Mo + mon. couleur + Megafile 30 + 2 joy + souris + util. + jx + câble minitel : 5 500 F (à déb.). **Olivier VIGNES, 79, bd Suchet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.31.64.**

Vds Super jx Atari : Life and Death, Maupiti Island, Goblins, Bat, Populus, James Bond : 200 F pce. **Adrien CHAFFOTEAUX, 20 bis, rue des Binelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.85.07.**

Vds Mega STE 2 MG DD 48 du (03 91) + nbx jx utils, PAO : 6 900 F. **Daniel. Tél. : 20.56.37.79.**

Affaire ! 520 STF DF complet + nbx jx et utils suivant dem. Px à déb. **Patrick GRENIER, 1, allée César-Franck, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.63.86.**

Vds 800 XL + lect. XC 12 + 1050 + notice + pist. laser + Tab Tactille + bte D7 + 300 jx le tt : 2 000 F. **Yvain GUILLERMIN, 1, passage du Belvedère, 42360 Panissières.**

1040 vds éducatifs, utils, jx et doc annonce sérieuse, à bientôt. Je recher. aussi des Educ. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Balinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

520 STF DF TBE (EMB origx 11 90) souris + tapis + 2 joys + 40 dks (jx, utils) + 7 origx (Vroom, F 19, Op. ST) Px : 1 800 F. **Charles-André MICHON, 5, rue des Bleuets, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.57.94.**

520 STE + jx + util. + bte de Rgt + souris + 1 joys + nbx livres, px : 3 500 F à déb. le tt en TBE 1 an. **Cyril CLAIRE, 15 ter, Grande Rue, Le Filoir, 91490 Moigny-sur-Ecole. Tél. : (16-1) 64.98.46.42.**

Vds jx ST : F 19 + M1 + Utopia + Starglider 2, Super Car 2 + Gunship + Damoccles + Turbocup + Macadam B. : origx le tt : 600 F. **Laurent THIERY. Tél. : (16-1) 48.48.26.01.**

Vds nbx jx sur ST (Prince of Percia, Pang, Maupiti, Lotus, Great Court 2) liste sur dem. très b. px. **Bruno THEVENON, 104, rue Eugène-Brosse, 42420 Lorette. Tél. : 77.73.28.23 (ap. 17 h 30).**

Vds jx orig. sur ST : croisière pour un Cadavre, Voy. du Temps, Operation Stealth, Kick Off 2, Gods. **Alexandre HUGRET, Trez Rouz, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.84.54.**

Vds 520 STE + jx + joy, TBE 01.01.91, Px : 2 000 F. **Alexandre MAINGUENEAU, St-Léger de Montbrillais, 86120 Les 3 Moutiers. Tél. : 49.22.96.34.**

Vds jx origx Atari : 90 F (Vroom Midwinter 1 et 2, Their Finest Hours, Croisière, Monkey island, etc.). **Eric CUKIER, 62, rue de Bayard, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.90.55.**

Vds orgx sur ST 110 F l'un : Kult, Falcon, Populous, Cadaver, Strider, Ik + Targhan, Stormlord, Archipelagos, etc. **Fabrice LAMATA, 7, bd d'Arcole, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.62.70.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1425 (ss. gar.) + souris + nbx news + nbx util. + Free Boot + livres, le tt en TBE : 3 690 F ! **Thomas POZZO DI BORGO, 20, rue de Boissy, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.05.55.**

Vds origx sur ST moitié px. log. Silent Service 1 et 2, Red October, F 19, Stealth, Fichter, M1, Platon. **Maurice Chaignay, 5, rue Division Leclerc, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.45.67.19.**

Vds jx ST : Another World : 150 F, Panza : 150 F, Turrican 2 : 120 F, jx SMS Golden Axe Warrior : 160 F, Gameboy + Tetris : 380 F. **Sacha SRDANOVIC, Impasse, 19 RN, 734, Bonnemie, 17310 Saint-Pierre D'Oleron. Tél. : 46.47.48.65.**

Vds Atari 520 ST + jx + joystick + souris, sans moni. Px : 3 500 F, cédé : 2 600 F. **Mehdi BOUCHELAGHEM, 466, rue Gabriel-Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.90.77.**

Vds sur ST Final Fight : 170 F, Kick Off : 180 F, Babarian 2 : 170 F, The Simpsons : 170 F, Rick Dangerous : 150 F, etc. **Marc NOBLINS, 11, rte de Saint-Brice, 95160 Monmorency. Tél. : (16-1) 39.64.06.20.**

Vds Atari 520 STE, jx, utils, câble et joys, Freeboot, Rallonge joy, bte, tapis. Px : 2 500 F. Urgent. **Benjamin BRUEL, 111, av. Charles-de-Gaolle, 92000 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.52.57.**

Des centaines de logs de DP pour Atari et Amiga à px fous ! Catalogue ctre tbre à 4 F (Ami.), 10 F (Ata.) **DOM-'PUBS DIFFUSION, 10, rue du Vengeron, 38430 Moirans.**

Vds 1040 STF revisé (Ram neuve) + logs + Kit téléchgt + péri. TBE. Px : 2 200 F. **Lydie LOMBARD, 22, rue Général-Bouchu, 21120 Is-sur-Tille. Tél. : 80.95.14.51.**

Vds 520 ST + moni. mono + impri. Epson LX 800 + câble péri. + Free Boot + joys + livres + 40 disks : 4 000 F. **Fabien GERBAL, 120, rue Louise-Aglae, Crette, 94400 Vitray-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.26.02.**

Vds 520 STF gonflé 1 mo + moni. coul., nbx jx, manettes Speedking, bte rangt, le tt : 4 000 F. **Emmanuel LAVANDEIRA, 4, rue René-Cassin, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.09.54.**

Vds 520 STF + moni. coul. Philips + Drive ext. + nbx jx orig. le tt TBE : 3 300 F. Big Affaire ! **Sébastien WENTZEL, 46, rue Victor-Hugo, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.47.10.**

Vds 1040 STF + Free Boot + nbx jx + logs : 2 500 F, moni. mono neuf : 600 F, le tt : 2 900 F à déb. **Xune PHOMMASONE, 6, rue Gérard-Philipe, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.98.69.08.**

Vds 520 STF DF + ext. Mem. 512 Ko + écran coul. et NB SM124 + joys + impri. SM084 + livre. **Baptiste MORAINE, 2 c, chemin de Maupertuis, 38240 Meylan. Tél. : 76.41.81.70.**

Vds 40 jx origx sur Atari de 60 à 120 F + GFA Basic, le Rédacteur, nbx livres sur Atari. **Jean-Pierre POUILHE, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.21.59.**

Vds logs origx pour ST : F19, F29, Falcon Mis 2 + 2 livres bien déb. Atari + GFA + joys Quick Jet Fight : 600 F. **Jean-Jacques GEOFFRIN, 14, rue de Valenton, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.19.02.**

520 STF DF + mon. coul. + 240 logs + impr. + souris + joys + btes rangt + doc : 4 500 F. **Stéphane ROUSSANGE, 23, rue des Jacinthes, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 42.37.54.99.**

Vds 520 STF + mon. coul. + nbx logs + souris + joys, TBE, px : 3 500 F. **Stéphane MEYLEUC, 31, rue de Ker-Anna, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.21.38.**

Vds 520 ST parfait état (servi 10 fois) : 1 500 F. **Thierry CHEVALIER, 1, allée Marie-Laurent, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.39.67.**

Vds origs pour STE : 100 F pce (Ads, Kickoff, Fascination, Croisière pour Cadavre, Stealth, Rocks Star, etc.). **Pascal LECLERC, 12, rue Calvin, 95420 Wy dit Joli Village. Tél. : (16-1) 34.67.36.27.**

Vds jx : Dragon Ninja, the Bard'stale TNT, Code facile : 150 F l'un ou 500 F les 4 pour ST uniquement (TS orig.). **Stéphane DELARUE, Le Grand Chemin, 30250 Aubais. Tél. : 66.80.21.43.**

Vds jx ST : Monkey-Island : 1 Mo, Indy Av. Croisière pour 1 Cadavre, Operation Stealt, Fascina : 150 F pce le tt. **Mathieu LANCRY, 11, rue Rouget-de-L'Isle, 62580 Vimy. Tél. : 21.59.29.84.**

Vds 1040 STF : 28 jx + livres + Alleman + souris + joys + SM1 (minitel) + disk Langage + (pistolet) : 3 500 F cause PC. **Matthieu LANCRY, 11, rue Rouget-de-L'Isle, 62580 Vimy. Tél. : 21.59.29.84.**

Vds Maupiti island + Delux Paint + Powermonger sur Atari ST STE pas chers ! (séparément ou ensemble). **Hubert LANUSSE. Tél. : 59.04.23.68.**

Vds pour 520 STE Elvira Aventure : 150 F et Toyota Celica GT 120 F en orgx avec notices. **Yann DANIBERT, 17, allée de St-Guen, 56000 Vannes. Tél. : 97.47.29.62.**

Vds nbx jx sur ST (News...) px exception. ! réponse ass.

**GAGNANTS TIRAGE AU SORT**
**ENQUETE TILT N° 95**

AURAY Gilles, 2, rue des Remparts, 69220 BELLEVILLE.
DELATTRE Nicolas, chemin des Mont, 14100 HERMIVAL-LES-VAUX.
GUIBERT Fabien, 18, rue Beaurepaire, 49670 VALANJOU.
LE MEE David, 16, clos de l'Eglise, 21370 VELARS-SUR-OUCHE.
NICOLAS Jean-Claude, rue de Pierrelaye, bât KA2, 95150 TAVERNY.

**GAGNANTS TIRAGE AU SORT**
**ENQUETE TILT N° 96**

AUBOIS Laurent, 180, chemin de Karine, 13270 FOS-SUR-MER.
EXPOSITO Daniel, 6, rue du Chemin-de-Fer, 64700 HENDAYE.
FAVRE Ludovic, Le Château, 38530 CHAPAREILLAN.
JACOB Fabrice, 5, rue Roger-Salengro, Les Carabins, 62119 DOURGES.
MASSAMBA Ulrich, 34, rue Roland-Garros, 41000 BLOIS.

**GAGNANTS TIRAGE AU SORT**
**ENQUETE TILT N° 98**

BOULLEMANT Amiel, 1, bd Jean-Moulin, (B.P. 1426), 65014 TARBES Cédex.
GIRAUDO Jean-Michel, 12, rue L.-Doumeng, 78320 LA VERRIERE.
HAMADOU Oqba, 208 B, Ain-Allah-Dely-Ibrahim, ALGER, C.P. 16320 ALGERIE.
TOQUE Gilles, bât. C, Les Volignons, 74460 MARNAZ.
VAN SINAY Stéphane, 40, rue Albert-Asou, 7500 TOURNAI, BELGIQUE.

**GAGNANTS TIRAGE AU SORT**
**ENQUETE TILT N° 99**

BERTHELEMY Christophe, 5, rue de la Varenne, 55260 ERIZE-LA-BRULEE.
GIRAUD Roch, 3, bd Edouard-Rey, 38000 GRENOBLE.
DUCOMMUN Stéphane, Helvétie 69, 2300 LA CHAUX DE FONDS NE, SUISSE.
BESNARD Gaël, 1 bis, avenue Jean-Villejean, 45500 GIEN.
LACROIX Jean-Yves, 3, bd de Bulgarie, 35200 Rennes.

**GAGNANTS TIRAGE AU SORT**
**ENQUETE N° 100**

MARQUES Jérémy, 2, rue de l'Eglise, 59491 VILLENEUVE-D'ASCQ.
JOLY Olivier, 2, square du Vivarais, 75017 PARIS.
PAPOT Christian, le Petit-Souper-Chalais, 86200 LOUDUN.
CREPIN Olivier, 83, chemin des Bertrands, 06330 TROQUEFORT-LES-PINS.
DEBAUGE Jean-Baptiste, 64, rue de la Vallée, 95450 SAGY.

serieux et rapide. Dem liste. **Julien BRAULT, 4, rue Benjamin-Moloise, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tel. : (16-1) 64.91.35.31.**

Vds 520 STE + 40 jx + tapis + souris + range disks + man. Val. 3 800 F, cede 2 600 F. TBE. ap. 19 h. **Jimmy MASSON, 528, rue Marcel-Sembat, 59690 Vieux-Conde. Tel. : 27.40.44.25.**

Vds origx pr ST a partir de 30 F : Kick Off, Mansell, etc. Ad. Tennis 120 F, Panza, Ultima V, Powermonger, Cadav. 100 F. **Bruno LEE, 134, rue du Curat, Amarante n° 1028, 34090 Montpellier.**

Vds 1040 STE tres bon etat + jx + joys + souris. Super Affaire ! Vds ach ech jx Megadrive Gamegear. **Jeremy JAILLOT, 52, rue de Gravigny, 91160 Longjumeau. Tel. : (16-1) 64.48.47.58.**

Vds lecteur externe Atari : 350 F. Je cherche disk sur Amiga permettant de mettre le Drive ext. en priorite. **Stevy LE CORRONC, 44, rue du Vallon, 85100 Le Chateau-D'Olonne. Tel. : 51.95.67.85.**

Vds 520 STE 2 mega + 30 disks + 1 joys pour 2 700 F (port comp.). **Patrice PLAA, Chemin du Saliga, 64800 Mirepeix. Tel. : 59.61.17.17.**

Vds 1040 STF + SM 124 + Emulat. Mac Spectre GCR + Prg. Mal et Atari + Disk Drive ext. Px a deb. **Raphael KAHAN, 9, rue Adolphe-Yvon, 75110 Paris. Tel. : (16-1) 45.04.50.07.**

Vds 520 STF SF + Free Boot : 500 F (sur Lyon) et vds origx de 50 a 100 F le jx. **Nicolas GASCOIN, 15, rue Saint-Antoine, 69003 Lyon. Tel. : 78.54.09.97.**

Vds 520 ST + ecran + lect. ext. 3 1/2 + impr. 120 D + + cordons + 450 jx + 40 origx + docs + mags + bte de rangt. 8 000 F a deb. **Christophe GAILLY, 6, allee des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tel. : (16-1) 48.54.25.41.**

Vds 520 STF + monit coul. + nbx jx 100 environ + souris + joys le tt 3 200 F. **Bruce CHOLLET, 20, rue Domion, 33200 Bordeaux. Tel. : 56.42.39.58.**

Vds 520 STF TBE joys + souris + rallonge pr joys + bts + nbx jx (Gods, Moktar) 2 200 F + monit coul. 3 700 F. **Bernard SIMON, 6, rue de la Republique, 29260 Le Folgoet. Tel. : 98.83.09.19.**

Vds ou ech. jx sur STF env. liste serieux. **Karl RABOUILLE, 8, rue Galilee, 76620 Le Havre. Tel. : 35.45.74.34.**

Vds 1040 STF gar. 2 ans + ecran coul. + 150 disks + log de PAO + D.Paint + 2 joys + 3 souris le tt etat neuf px 4 900 F. **Gregory FILLION. Tel. : 69.44.56.27.**

Vds 520 STF + moni coul SC 1425 + impr. + meuble + nbx disks et revues. Px : 5 500 F. Vds Apple I.C + 1 000 F. **François. Tel. : (16-1) 69.01.38.95.**

Vds STF + mon. coul. + joys + souris + jx + divers disks, tapis + revues + meuble etc. Px : 4 200 F. **Gerald MAY, 55, rue de la Republique, 94360 Bry-sur-Marne. Tel. : (16-1) 48.82.15.97.**

Pour Atari ST vds original (1992) La Bataille Navale, tres beau petit jeu, prg. par le vendeur franco : 30 F. **Sylvere REMY, 56-8, rue Leon-Blum, 59000 Lille.**

Vds 520 STF mon. coul. + joys + souris + nbx jx et util + meuble. Px : 2 900 F. **Jean-Luc UGHETTO, 14, rue d'Averstaedt, 91600 Savigny-sur-Orge. Tel. : (16-1) 69.24.74.21.**

Vds 1040 STE avec ecran coul. et souris etat neuf 91. Superbe etat prix : 3 700 F. **Dou ASSOUS, « Les communs » La Chaussee, 60270 Gouvieux. Tel. : 44.58.00.60.**

Vds lecteur ext. 3 1/2 DF DD Etat neuf prix : 450 F pr Atari. **Thomas RUSCIO, 48, Grande Rue, 54350 Mont-Saint-Martin. Tel. : 82.24.70.51.**

Vds jx STE 520 1040, liste sur demande. **Pierre Schneider, 26, route de Rouen, 60360 Viefvillers. Tél. : 44.46.92.62.**

! Stop affaire ! vds 1040 STF etat neuf + 3 joys + souris + 100 disks + nbx jx + bte rangt. le tt 2 400 F a deb. **Martin, 75011 Paris. Tel. : (16-1) 40.21.66.80.**

Affaire : vds 520 STF + souris + joyst + revues docs + env. 50 jx le tt : 1 500 F. **Nicolas FERRON, 2, rue Rabine-Fouteaux, 35250 Saint-Germain-sur-Ille. Tel. : 99.55.48.95.**

Vds jx origx ST 100 F : Another World, Utopia, Operation Stealth, Chaos Strikes Back, Indiana Jones. **Stephane GEORGEAUD, place des Ternes, 75017 Paris. Tel. : (16-1) 42.67.27.33.**

Vds STE + 40 jx + utils + souris + joys TBE : 2 200 F ou 3 000 F avec chaine hifi, dble K7 platine 2 x 35 W. **Guillaume PUGGIONI, 52, imp. Deslila IV, 13340 Rognac. Tel. : 42.87.50.99.**

Vds trait. texte : 1 ST Word + sur STE + not. : 350 F. Chessplayer 2150 : 100 F etc. Ch contacts (utils pr ecriture uniq.). **Vincent ROUGEOT, 4, allee Berny d'Houville, 93190 Livry-Gargan.**

Vds jx sur 520 (origx) dble Dragon, SI Kworn, Ivanohe, Chase HQ, Shinobi : 125 F, Operation Thun. : 150 F. **Damien DUJON, 158, cours de Jarres, 69480 Anse. Tel. : 74.67.13.07.**

Vds jx sur ST STE a t. bas px. Liste contre 1 tbre. Rep. ass. **Christophe JEUSSET, 32, rue d'Angleterre, 35300 Rennes. Tel. : 99.51.65.08.**

Vds plus de 500 Demos sur ST a tt px (de 10 a 15 F). J'ai toutes les news et de nbx Soundtracks. **Jean-Christophe BELEY, 1, rue de Normandie, 25200 Grand-Charmont.**

Pour ST vds origx : Operation Stealth : 100 F, Indy Action : 75 F et la compilation les Justiciers : 75 F. **Jérome BALANT, 11, rue Leon-Devaux, 76240 Bonsecours. Tel. : 35.80.36.39 (entre 18 et 20 h).**

Vds 1040 STE 2 Mo + mon. coul. SC 1435 (gar. sep. 92) + Drive ext. + joy + 50 disks pleins px : 4 800 F. **Francis CORREGE, 11, rue Auber, Bat A, 59000 Lille. Tel. : 20.09.08.94.**

Vds 520 STF + 1 mega + mon. coul. + 100 jx + util. + joys le tt : 4 000 F. **François GEORGES-PICOT, 3 bis, rue Brunet, 75017 Paris. Tel. : (16-1) 43.80.54.55.**

Vds jx sur Atari a bas px dem. liste. **Arnaud VALETTE, 988, av. de Montech, 82000 Montauban. Tel. : 63.66.00.73.**

Halte ! vds 520 STE + mon. coul. + souris + 2 joys + jx : 2 900 F + lect. ext. + Hardcopieur : 790 F. **Lionel DEGLISE, Marignieu, 01300 Belley. Tel. : 79.42.17.72.**

Vds 520 STE Eten a 1 Mo ss gar. 17.09.92 + 130 disks, 92 jx + nbx utils + joy + 2 ST Mag : 2 800 F. **Gilles DOUGEROLLES, « La Verdure », 03140 Etroussat. Tel. : 70.56.71.65.**

Atari 1040 STF + moni. coul. + nbx jx : 3 500 F. **Bruno KAN, 19, rue Alexandre-Ribot, 91600 Savigny-sur-Orge. Tel. : (16-1) 69.05.87.67.**

Atari 1040 STF + moni coul. Atari SC 1425 + disks de jx + joy de 90 px : 4 000 F. **Yves MOTTO, Ecole de Château, 18500 Mehun-sur-Yevre. Tél. : 48.57.13.51.**

Vds jx pour Atari 7800 : Mat Mania Challenge et Ninja Golf : 105 F pce. Urgent ! **Benoit SIMIER, 14, av. du Colonel Manhes, 18000 Vierzon. Tel. : 49.71.24.64.**

Vds jx origx pour ST STE : Cadaver, Vroom, Speed Ball 2, Lemmings, Bio Challenge, Dragon Breed pour 100 F. **Vincent LIRZIN, 41, rue Voltaire, 10800 Saint-Julien-les-Villas. Tel. : 25.49.57.72.**

Vds Atari 1040 STE + ecran coul. + DD 30 Mo + lect. 5 1/4 + souris et joy + nbx jx + util. + Doc + livres, neuf px : 7 500 F. **Paul SARFATI, 1, rue du 6-Juin 44, 95190 Goussainville. Tel. : (16-1) 39.88.28.10.**

Vds jx pour Atari ST : Ghost Busters : 200 F, Batman : 100 F (original). **Alexandre BORRI, 8, rue des Tilleuls, 67870 Bischoffsheim. Tel. : 88.49.21.72.**

Vds jeu sur STE tres bas px ou ech. news seulement. **Stéphane SOTO, 18, rue J.M.-Capendeguy, 34500 Beziers.**

Vds 520 STF lect. dble face + moni coul. + nbx logs (+ 30) + tapis souris. TBE px : 3 200 F. **Pascal PERCHERON, 6, ruelle de l'Hotel-Dieu, 91910 St-Sulpice-de-Favieres. Tel. : 64.58.45.81.**

Vds jx 520-1040 STF-E, petit px, liste sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas-Edison, 82000 Montauban. Tel. : 63.03.18.21 (ap. 19 h).**

Vds jx ST : Pang, Monaco GP, Disc, Voyageurs Temps, Zac Mak, Sim City, Lotus Turbo Chalenge : 150 F. **David CUETKOVIC, 21, rue Louis, 93380 Pierrefitte. Tel. : (16-1) 48.29.31.65.**

Vds 520 ST + coul. + souris neuve + lect. ext. + 200 D7 + bts + tapis : 1 000 F. Vds 520 ST + 200 D7 + bts : 2 500 F. **Mickael POULIN, 14, Cite J.-B. Bonheure, 76190 Attouville. Tél. : 35.96.06.75.**

Vds 1040 STF + 1 joy + souris + Free Boot + prise pentel : 2 100 F (le tt en bon etat). **Louis TU, 15, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand. Tel. : (16-1) 45.92.10.99.**

Vds 520 STF en BE, lect. de Disk en panne pour : 1 000 F. **Sebastien BOUCHEZ. Tel. : 44.76.08.74.**

Vds jx Atari ST Star Trek, Supremaly, Balance of Power, Sim City, Star Command : 150 F pce. **Laurent OLIVIER, 3, rue Adéodat-Boissard, 21000 Dijon. Tél. : 80.43.19.11.**

Urgent ! vds Atari 520 STF + souris + 1 man. + 40 disks + 1 bte de rangt. tout en TBE. Px : 1 800 F. **Cedric BENHAMMA, 159, bd Jean-Jaurès, 92110 Clichy. Tel. : (16-1) 47.37.30.13.**

Vds 520 STF + moni. coul. SC 1425 TBE + souris + joys + logs. px : 3 200 F. **Raphaël BIN, 1, rue Girard, 14500 Vire. Tel. : 31.67.13.24.**

Vds orig. sur ST de 65 a 150 F : Falcon, Grand 500, 2 test Drive, Combo Racer, Midwinter 2, etc. **François NAZABAL, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tel. : 61.56.87.03.**

Vds 1040 STE neuf : 2 800 F + monit. mono : 700 F. **Stéphane SCHMITT, 23, rue de la Marniere, 94370 Sucy-sur-Brie. Tel. : (16-1) 45.90.86.58.**

Vds 520 STE + 2 Mega avec mono SM 124 + tele 44 + Scanner + 200 Disks à recopier le tt : 4 000 F. **Charly BINGA, 7, allee de la Voute, Franconville. Tel. : 34.13.59.20.**

## COMMODORE

Sur Amiga vds éch. Demos, jx, utils, liste ctre disk + tbre, cher. graphiste pour Demos en Amos. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Génial ! vds nbx jx C64 à px déments ! Vds Ultima VI + docs : 75 F. Vds docs jx de rôle. Dem. liste. **Benjamin PERRIE, 41, rue Brossolette, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.65.00.52.**

A saisir C64 coul. + 2 joys + jx + manuels + btier disks + lect. 1541 + logs, px : 1 300 F ou ctre PC Eng. **Romain TARHOUNI, 7, rue du Fer à Cheval, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.09.61.**

Vds news Amiga, Epic, Rubicon, Projecx, Blackcrypt, Beholder 2, Spacegun-Heredis + 2 000 jx : 10 F pce + disks. **Mohamed BOUMASSOUN, 10, rue Jules-Appert, 61100 Flers-de-l'Orne. Tél. : 33.96.07.46.**

Vds A500 + Ext. 12 K + moni 1084S + joy + nbx jx (+ 50) + drive ext. : 5 500 F (à déb.). **Jean-Yves HUBSCHER, 7, rue Cardinal-Mercier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.46.67 (ap. 18 h).**

Vds A500 avec ext. de mém. 1 Mo + revues + joys + souris avec tapis + 67 jx. Le tt : 3 800 F à déb. (ss gar.). **Alexandre PONTY, 24, rte de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.57.80 (vers 19 h).**

Vds sur A500 : Powermonger, Centurion, Defender of Rome, Panza Kick Boxing : 100 F pce ou éch. ctre D. Master. **Alexandre. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds A500 + ext. mém. + moni. coul. + joys + câbles + disks + aliment. + doc. Le tt : 3 500 F. **Geoffroy DE CHANGY, BP 51, 77482 Provins. Tél. : (16-1) 60.67.74.79.**

Vds A500 + mon. coul. + souris, 2 joys, manuel, 60 disks, util. (DP 2, petit Gadjet, ss gar. : 4 500 F. **Cyril LE CHEVALLIER, 156, av. Jean-Jaurès, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.42.57.**

Vds orig. sur A500 : Golf, Indy, PGA, Kick off 2 + Scenari, etc. Poss. échanges. Cher. contacts région. **Arnaud PERES, 5, chemin du Loup, 31100 Toulouse. Tél. : 61.07.72.23.**

Vds A500 avec 1,5 Mo de Ram (extensible 2 Mo) ach. 7/91, TBE, px : 2 000 F (val. : 3 800 F). **Philippe. Tél. : (16-1) 45.25.55.73.**

Vds A500 + ext. mém. + mon. coul. + Drive externe + 400 progs + revue + joys. Px : 6 500 F + port. **Gaston VAN VETTEREW, 34, rue de la Pêcherie, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.05.73.**

Vds pour A500 exten. 3 Mo, TBE, px : 1 900 F + éch. jx. **Philippe LAULIAC, 62, rue de l'Eglise, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.20.55 (ap. 18 h).**

Vds A500 + ext. 1 Mo + moni. coul. + ext. Midi + 600 progs + souris + joys : 4 000 F. **Antony GOUIN, Les Hautes Noues, place Triton, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.04.06.26.**

Vds C64 Pal + lect. disk 1541 + doc + nbx Softs : 1 500 F. **Chrisitan BLONDELLE, 26, rue Roger-Martin, 95870 BEZONS.**

Vds jx, utils et DP Amiga à px Super cool ! . **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69.**

Vds Amiga 500, utilisé 5 heures, ach. 01/2/92, ss ambal. Px : 2 980 F, vendu : 2 500 F. **48.05.23.81.**

Sur A500, vds/éch. Wargames et autres orig. Cher. Battle Isle, Airborne Ranger. Vds Sorcerer Lord, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds A2000 + mon. coul. + carte AT + 2 lect. DDur 33 Mo + ext. 2 Mo + impr. coul. + nbx logs + docs. Px : 16 900 F à déb. (neuf : 25 900 F). **Denis POZZERA, 181, rue des Alliés, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.89.29.**

PC AT Amiga, vds WC 2 + Dr Dos 6.0 + ach., éch. nbx utils + cher. contacts. Vds 386-33. Px : 25 000 F. **Guy WEIBEL, 52, rue Albert-Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.11.48.**

Vds C64 128 + 40 disks : 2 600 F avec impr. Clavier moni. **Pizzinat Fabien, 10, av. Henri-Golay, 1219 Châtelaine, Genève (Suisse). Tél. : 79.69.69.2.**

Vds jx sur A500 et 500+. **Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12.**

Sur Amiga : Sim City, Indy 3, Aventure et les Incorruptibles : 80 F pce ou ctre Maupiti ou Croisière. **Jonathan GEORG, 8, impasse Fromentin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.**

Vds pour A500 : Populous : 100 F + Bards Tales 3 : 100 F + Powermonger : 100 F + Populous 2 : 140 F (+ port). **Nicolas ROOS, 87, Grand-Rue, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.94.92.**

Vds sur SMS Pistolet et cartouches de 125 à 175 F, vds jx Amiga à 80 F (Héro Quest Data, F-18) ou éch. **Donatien CARLOZ, 49, rue Molière, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.04.57.**

Vds A500 + A590 + 1084S + lect. ext. avec int. + souris + joys + bte rangt + 40 disks (DP + Jx + utils) + 80 jx origx (Battle Isle, Populous 2, Storm Master, etc.). Px : 5 500 F. **Luc BACHELLEZ, 2, rue Notre-Dame, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.88.63.**

Vds jx origx Amiga (WWF, Croisière pour un Cadavre, Monkey Island, etc.) moitié px. **Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.**

Vds A500 + nbx origx (10/91) : 3 500 F à déb. + vds Néo-Géo + 2 man. + carte mém. + 4 jx : 6 500 F à déb. ou sép. Sengoku, R. Army : 1 200 F. **Franck ALARY, 34, av. des Sources, 69130 Ecully. Tél. : 78.35.00.20.**

Vds A2000 + mon. coul. + ext. 2 Mo + carte PC XT + lect. 3 1/2 + 100 disks + revues. Poss. sép. Px : 7 000 F le tt. **Philippe MOUTTE, 46, rte de Dourdan, 91470 Angervilliers. Tél. : (16-1) 64.59.09.67.**

Vds ou éch. jx sur Amiga (Terminator 2, Shadow of the Beast, Tori, Beach-Volley, Great-Court, etc. **Joris MARBAUD, 80, chem. de la Forêt, 84140 Montfavet. Tél. : 90.32.27.93.**

Vds news sur Amiga à px honnête. **Philippe DENIZOT, 68, rue Mirabeau, 25000 Besançon. Tél. : 81.61.02.18.**

Vds jx Amiga origx avec notice à b. px. - 50 %. Demandez liste. **Christian COUTELLIER, 10, Rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.**

Que des News A500 ! Abonnements ou autre ! Vite. **Olivier LE GALL, 14, rue Simone-Signoret, 22950 Tregueux. Tél. : 96.71.04.21.**

Vds A500 + ext. mém. 500 Ko + lect. ext. Le tt : 2 200 F. **Emmanuel DRUELLE. Tél. : 27.45.90.88.**

Cause dble emploi vds ou éch. ctre lect. ext. A500, XPower Profes. Etat neuf. **Thierry MACAIGNE, 3, allée, Jules-Védrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.**

Vds C64 + jx + livres + lect disk pour pce déta. + Modem télép. Px : 1 500 F le tt. **Frédéric LE GUENEC, 4, rue Gaston-Mommousseaux, Cité Pierre-Semard, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.03.74.**

Sur A500 Speedball 2, Slider : 130 F pce, jamais serv. **Patrice POILLY, 31, rue du Professeur Calmette, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.53.75.**

Vds jx A500 et fais abonnements ! **Olivier. Tél. : 96.71.04.21.**

Vdsjx A500, b. px, déb. bienv. **Pierre NURDIN, 1, place du Commerce, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.84.41.**

Vds disque dur A590 pour A500 + 1 Mo, servi 1 mois, cause A2000. Px : 2 700 F. **Mickaël NANTILLE, 31, rue Jules-Massenet, 13470 Casnoux. Tél. : 42.73.61.85.**

Vds Softs Amiga joindre 1 tbre. Merci. **Alexandre BOINOT, 25160 La Planée.**

Vds cause départ Perfect Sound : 350 F + 1 000 logs sur Amiga + Drive 3 1/2 : 350 F + moni. : 600 F !. **93.61.89.27.**

Vds jx origx Amiga (Battlestorm, Golden Axe, Predator 2, Indy 500, Kick Off 2) de 80 à 120 F. **Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Jx origx Amiga : Gunship, Test Drive, Chicago 90 : 115 F pce ou 200 F les deux (+ 25 F de port). **Laurent BASTARD, 1, impasse des Cagnes, 34680 Saint-Georges-d'Orques.**

Vds A500 + mon. coul. + ext. 512 Ko + lect. ext. + 2 joys + nbx jx + revues. Le tt TBE. Px : 6 000 F. **Patrice CSERPAK, 16, rue des Platières, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.59.59.**

Vds A500 + 1084S + ext. de mém. + drive externe + Digit. de son + Epson 80 LX + Lattice C + 300 K7. Px environ : 8 000 F. **Emmanuel ANCET. Tél. : 50.94.44.15.**

Vds pour A500/1000/2000 Hardcopieur très performant. Bye ! **Eric PIVET, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.45.16.77 (samedi uniq.).**

Vds A500 en TBE + moni. coul. + ext. + 4 joys + souris + util. + 40 jx origx, val. : 9 500 F, cédé : 5 500 F. **Jean-Philippe HONORE, 9, rue Cité St-Jean, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.04.15.25.**

Vds A500 TBE ss gar. + ext. 512 K + lect. 3 1/2 + 1 man + 200 disks : nbx jx et utils + Tilts le tt : 2 900 F. **Willy JOSEPH, 2, av. Anna de Noailles, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.93.15.63.**

Commodore Vic 20 Pal + ext. 16K + ext. 3K + 3 cart. + K7 + nbx jx et littérature : 600 F à déb. **Joseph CORNEC, 31, rue Carvès, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.61.23.**

Vds A500 + ext. 512K + Atonce + péritel + nbx logs Amiga et PC ss gar. 1 an (nov. 91) : 4 000 F. Départ Tom-Dom ! **Joseph, Entsoa, 322e Section, 63505 Issoire.**

Vds A500, ss gar., ach. le 12/90 + souris + manuel et nbx jx news, origx. **Nicolas LEUY, 6, rue Turin, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.86.82.**

Vds synthétiseur Yamaha DSR 2000 + câble Midi Amiga et Atari ST très peu servi, val. : 9 000 F, vendu : 5 000 F. **Jean-Michel COUTEAU, 94000 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.71.67.**

Vds jx sur A500 (Narc, Celica Rally, Educatif anglais) px : 1 600 F pce ou le tt : 450 F. **Franck RISTAT, 24, rue du 11-Novembre, B4, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.15.53.**

Amiga vds origx : 100 F : Explora, Strike Force, Harrier, Dungeon Master, Populous, Power Monger ou éch. **Thierry TRICHET, 160, rés. Bonnier de la Mosson, 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.36.34.**

Vds Commodore 128 lect. disk 1571, plus 50 jx origx le tt : 1 500 F. **Jean-Guy DUCHER, 38, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.98.53.**

Vds nbx jx origx Amiga moitié px : Flame of F., Monkey, I. Prince of P. etc. Demandez liste. **Joël et Patricia CONNAULT, 4, rte du dellec, 29280 Plouzané-la-Trinité. Tél. : 98.05.34.22.**

Vds nbx jx pour A500 à t.b. px. Liste sur simple demande, rép. ass. et rapide. **Philippe ANCELOT, 9, rue Larrey, 75005 Paris.**

Vds Robocop 3 pour Amiga : 190 F ou éch. ctre F1 Microprose. Vds Atari gonflé 1 méga + jx ext. Px : 2 500 F. **Maurice COMAN, 3, rue Henri-Ranvier, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.06.25.**

A500 vds T2 : 150 F, Barbarian 2 (Psy) : 150 F. Cher. bon copieur avec éditeur de secteur, Tournant sur A500 +. **Patrice SOUVERAIN, 3, rue Croix de la Mission, 09100 Pamiers.**

Vds Amiga 500 + écran + progs + jx, TBE : 4 000 F à déb. **Jocelyne GIRAUD, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.05.89.**

Vds, éch. DP, jx, utils. Px ss disks : 20D : 100 F, 50D : 200 F, 200D : 500 F. Ecrivez-vite, env. disk + tbre pour liste. **Guillaume LAMBERT, 36, av. Jeanne-d'Arc, 38100 Grenoble.**

Vds A500, 1084S, ext. mémoire, 2e lect., souris infrarouge, jx et utils : 5 500 F. TBE. **Arzhel LE SAUX, 44000 Nantes. Tél. : 40.73.33.91.**

Rech. renseignement sur Graphisme sur C64 + vds Tilt : 10 F pce n° 35 à 67 et 79 à 95 + 5 n° hors-série. **Jean-Marc LOUVET, 38, rue Emile-Zola, 59187 Dechy.**

Vds nbx jx origx Amiga F19, F15, Kick Off 2, Heindall, Fascination, Rugby, WC Battle Isle, Tycoon, Bomber, Eplora 2. **Frédéric DEVANCAY, 7, rue Georges-Huchon, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.56.11.**

Vds A500 + ext. mém. + second drive + moni. coul. Philips + imprimante, Image Writer 2, Apple + logs, px : 6 000 F. **Fabrice MORTON, 14, rue Yvart, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.12.73.**

Vds Amiga 500 + ext. + mon. coul. + lect. ext. + imprim. + logs + 2 man. + 1 000 disks, val. : 18 000 F cédé : 10 000 F. **Olivier COLLE, 56, av. du Groupe Morgan, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.36.13.**

Vds pour Amiga : Tennis Cup, Ninja Warrior, Cybercon 3, Starglider 2 (pour ST également) : 60 F pce, le tt : 200 F. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Vds jx Amiga récents parfait état avec bte +notice seulement sur Nantes et ses environs, b. px. **Laurent CANTONI, 3, rue du Luxembourg, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.81.81.**

Vds pour A500 Bat : 150 F, Master 2000 (compilations) : 70 F, Beholder : 150 F. **Christophe GUERIN, 26, av. Félix-Moureu, 64200 Biarritz. Tél. : 59.03.93.86.**

Vds jx Amiga à px imbattable. Env. tbre pour liste. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort. Tél. : 53.20.11.17 (ap. 18 h).**

Vds cours assembleur spécial Demos sur Amiga à b. px. Ecrire pour info. Rép. ass. **Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes.**

Vds carte AT pr A2000 avec le lect. 5 1/4 + 2 sorties séries. Px : 2 400 F, imp. Panasonic 1081 KX. Px : 500 F. **Marc ADAINE, 18, rue Dumas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.32.13.**

Vds Amiga + joys + 800 jx ss gar. : 1 800 F. Vds Néo-Géo + 4 jx. Sengokunam, Magician-Burning : 2 000 F neuf. **Khaled KHELIFA, 67, rue Julien-Lacroix, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.00.98.**

Vds origx pour Amiga entre 100 et 200 F pce. **Mathieu CLAVEAU, 6, impasse des Magnolias, 37300 Joué-lès-Tours. Tél. : 47.53.78.47.**

Vds origx Amiga (bte & notice) TBE : 100 F pce (F29, Toki, Budokan, Voy. du Tps, Maupiti, Stealth, Justicier 1 et 2). **(16-1) 43.76.41.21.**

**Vds origx Amiga (bte & notice) TBE : 100 F pce (F29, Toki, Budokan, Voy. du Tps, Maupiti, Stealth, Justicier 1 et 2). Tél. : (16-1) 43.76.41.21.**

Vds C128 + moni. mono + lect. disk TBE + nbx jx et util. + 2 joys, Powercar + F. machine et Jane 128 : 2 300 F. **Patrice**

**GARRO, 6, rue du Professeur Astre, 31100 Toulouse. Tél. : 61.41.21.44.**

Vds A500 + 30 jx + souris + btier rangt + D7 vierges : 2 000 F. Vds sur Atari 100 jx origx. **Laurent BEYRLE, 30 A, rue Charles-de-V., 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.**

Vds Action Replay MK II pour A2000 car acht. carte accél., état impec., doc. franç., val. : 700 F, vendu : 400 F. **Didier JANER, 23, bd des Ecoles, 31370 Rieumes.**

Amigaman très sérieux. Vds jx et utils. b. px. **Tony. Tél. : 27.57.32.64 (soir et W.E.).**

Vds A2000 + carte XT + 3 lect. + Scanner à main 400 DPI + Perfect Sound Complet + Swift 9 + DD 40 Mega + nbx logs. **Frédéric DEBUIRE, 8, route de Mairy, 51240 Ecury-sur-Coole. Tél. : 26.67.63.30.**

Vds D.Dur A500 ss gar. 52 Mo : 2 700 F. Vds ext. 2 Mo, extensible à 6 Mo : 1 400 F neuve. **Laurent LOURON, 56, bd de Strasbourg, bât. G1, 13003 Marseille. Tél. : 91.50.22.50.**

Ech. vds logs jx sur Amiga, Arnaque s'abst. 1 disk pour liste à bientôt. **Frédéric ARU, 527, rte d'Aspremont, 06690 Tourrette Levens.**

Vds A500 + ext. Mem. + mon. coul. 1084 + 5 joys + tapis + housses + 39 logs origx + divers. Px : 7 000 F. **Francisco DE SOUSA, 15, av. Minerve, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.05.15.23.**

Vds A500 + ext. 2 Mo + 200 disks (jx, utils) + livres + mags + 2 joys : 4 500 F. Vds DD Trumpcard 52 Mo : 4 000 F. **Arnaud CHAUDRON, 25, rue de l'Ecrivissière, 41150 Onzain. Tél. : 54.20.81.61.**

Amiga : à saisir, servie une fois. Vds logiciel spéciracolor version Ham-E 262144 couleurs : 500 F. **Alain DOYEN, 8, rue de l'Aigle, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.00.12.**

Vds A500 + ext. 512 K + mon. 1084 + lect. ext. 5 1/4 + nbx jx : 4 400 F. **Grégory SERVAIS, 19, allée des Coquelicots, 4600 Vise (Belgique). Tél. : 041/79.24.58.**

Vds nbx jx à b. px pour A500. Liste sur disk ctre env. tbré + 4 tbres. **Denis BERTRAND, 28, bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg.**

**Vds Demomaker complet sur Amiga : 220 F, page setter II : 700 F tt excellence 2.0. : 1 200 F complet. Tél. : Jean SADOINE, 76, rue d'Hurlupin, 59560 Comines. Tél. : 20.39.11.52.**

Master Sound Amiga : 400 F ou éch. ctre cart. Ripper Amiga. Vds Amos (not. anglais) + Disks Data, prg. : 250 F. **Sébastien THERY, 25, rue Anatole-France, 59930 La Chapelle-d'Armentières. Tél. : 20.77.17.52.**

Vous cherchez des logs sur Amiga 500 contactez-moi. Possède nbses news. **GIGI OF GRNIUS, BP 9, 60340 Saint-Leu-d'Esserent.**

Ach. A500 + A501 + joys + nbx jx + souris, le tt en excel. Etat : 2 000 F, port comp. **Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

Vds lect. A1010, Twindrive, Lect. 5 1/4. Px compétitif, pr Amiga. Vds Disks 5 1/4 + nbx jx Amiga : 3 F Pce. **Christophe PEKAR, 21, rue St-Martin, 27950 Saint-Marcel.**

A500 + ext. 512 K + moni. coul. + Demodul + joys + souris + 140 disk (jx, util.) + revues + livres : 4 000 F. **Lucien MALLET, 15, rue François-Rabelais, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.26.51.**

Vds sur Amiga Disney animation complet (bte, notice) : 600 F sur Paris ou Belfort. **Fabian DAURAT, 2, rue Miellet, 90300 Offemont. Tél. : 84.26.26.35.**

Vds jx Amiga : Croisière Cadavre, Midwinter 2, Heindall, Lotus Turbo 2, Magic, Pockets, etc. **Frédéric PIRON, 189, bd de la Petite vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds A500 + lect. 3 1/2 + ext. mem. + joys + Mouse Selector + 100 jx origx. TBE, px : 3 000 F. **Gilles LAGNEAU, 41, rue Jacques-Lemercier, 79000 Niort. Tél. : 49.73.51.42.**

Vds A500 + ext. 512K + 2 joys + lect. ext. + 180 disk + docs le tt ss embal. d'origine : 3 500 F. **Sandy LIMOUZI, 5, allée de la Haute-Place, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 45.92.28.45 (ap. 18 h).**

Vds sur Amiga Heart of China et Powermonger data : 379 F ou éch. ctre jx d'aventure. **Sylvain CAMACHO, 3, impasse de la Grande-Ferme, 59139 Noyelles-Lez-Seclin. Tél. : 20.32.27.36.**

Vds los de disks pour Amiga pleines de prgs (cause vente Amiga) : 500 F les 50 et vds nbx origx. **Maurice DE SOUZA, Le Biternay, 42140 Grammond. Tél. : 77.20.75.91.**

Vds jx orix sur Amiga entre 100 et 150 F, poss. (Battle Isle, World Class Rugby, etc.) B. Etat. **Laurent LESAGE, 14, rue Dumas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.21.43.63.**

Vds Commodore Vic 20 + nbx jx + câble Péritel et T.V. + « K7 » vierge. **Dominique LECOMTE, 24, rue Louis-Ganne, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.94.16.89 (dem. Sébastien).**

Vds jx sur C64 disks et K7. dem. liste, rép. ass. **Christophe ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds A500, 1,5 Méga (ext.) ss gar. 8 mois. Px : 2 700 F à déb. ou éch. Méga New sur Amiga, déb. accept. **Michel TCHEN, 27, bd Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.92.16.**

Vds A500 + mon ? coul. + ext. mém. + lect. ext. + jx origx + disks + revues. TBE : 4 500 F. **Laurent LARRIEUX, 201, chemin de St-Arnoux, 06140 Tourrettes-sur-Loup. Tél. : 93.59.37.82.**

Vds C128 avec lect. disk 1571 + lect. K7 + impr. MPS 801. Moni. coul. + jx + util. le tt : 2 900 F. **Serge COCHINARD, 7, résidence Buffon, appt 257, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.33.54.20.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + impr. + Powercardrige + K7 + 200 Disks (utils, jx) + bte + Speedking : 2 500 F ! **David DE DARIA, 38, rue G.-Bourgoin, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.66.22 (ap. 20 h).**

Vds A500 gonflé 2 Mo + souris + jx : 2 900 F. Ach. ext. 2 Mo pr A2000. **Cédric THEVENET, 15, rue Musset, Chassins, 02850 Trelous-sur-Marne. Tél. : 23.70.26.59 (ap. 18 h).**

Vds A500 + 35 jx + 80 disks + Deluxe Paint 3 + ext. 512 K + Tapis souris, le tt : 3 900 F. **Grégory KOSI, 2, rue Edmond-Audran, 13200 Arles. Tél. : 90.93.59.03.**

Vds logx Amiga. Contactez-moi. **Loïc GUILLERM, 7, sentier des Rosaires, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.20.65.**

Vds sur A Chess. Simulator, Secret of Monkey, Island, Strike, Eagle II, ttes disks orig. : 100 F. **Wilfrid LAMORINIERE, 20, rue Auguste-Blanqui, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.11.17.17.**

Vds jx Amiga (War Zone, Baal, WWF). px : 500 F. **Maurice DUPARCQ, Les Bresses, rte de Verdelot, 77510 Villeneuve-s/Bellot. Tél. : (16-1) 64.04.86.36 (ap. 18 h 30).**

Amiga vds Monkey Island (français) : 160 F, Armour-Geddon : 125 F et Another World : 200 F, le tt : 460 F. **Jean-Maurice LUISIER, rue du Collège, 1913 Saillon (VS) (Suisse). Tél. : 02.644.22.61.**

Vds jx A500 poss. nvx new. **Paul GIOVANNONI, Terra-Rossa, bt le Geai C2, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.22.45.26.**

Amiga vds origx : RBI 2, Base Ball : 130 F, Powermonger : 150 F, Kickoff : 60 F, Killing Cloud : 150 F. port inclus. **Sébastien DURAND, 19, rue des Jonquilles, 72650 La Milesse. Tél. : 43.25.38.78.**

Vds A500 1 Mo + mon. coul. 1084S + souris + 2 joys + imprim. LC 10 coul. + 150 jx, util. le tt TBE : 5 700 F. **Théodore TSAKYRELLIS, 49, rte des Puits, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.68.94.40.**

Urg. vds A500, gar. 9 mois + nbx jx joys ext. bte orig. : 2 500 F + com. disk : 800 F gar. **Claude TRANSLER, 34, av. Jean-Jaurès, 10600 Chapelle-St-Luc. Tél. : 25.74.60.30.**

Vds A1000 (512K) + écran + souris + joys + nbx disks + bte + livres, px : 3 000 F. **Etienne TRICOIRE, 14, rue des Cyclamens, 86180 Buxerolles. Tél. : 49.47.67.27.**

Vds jx CBM64 en diskts origx ou autres à b. px ou vds par lots. Ecrire. Urgent. **Marcel DUTRON, 54, rue Pen-Ar-Stang, 3e étage, 29000 Quimper.**

Vds jx origx pour Amiga de 60 à 150 F, urgent, rép. ass. **Pascal ZAWADZKI, 29, Haut de Bon Tassilly, 14420 Potigny. Tél. : 31.90.93.70 (le soir).**

Vds ou éch. jx sur C64 D7 px défiant tte concurrence, news dispo : Elvira, bat, DD III. **Ludovic BLANDIN, La Réserve du Riot, 03230 Chevagnes.**

Vds A2000 3 méga, 2 lect. + moni. coul. + impri. coul. + nbx logs le tt : 7 000 F à déb. **Michaël. Tél. : (16-1) 48.05.96.24.**

Cher. contact sérieux pour éch. de jx sur Amiga, déb. accep. **Mickaël RODOZ, 16, rue de la Louvière, 25260 Longevelle-sur-le-Doubs. Tél. : 81.93.67.26.**

Vds A500 + moni. coul. Stéréo 1084S + ext. 1 Méga + 80 disks + bouquins + souris. TBE : 4 000 F. **Jérôme ABERLENC, 8, rue Boutreux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél. : 41.78.00.81.**

Vds jx origx sur Amiga 500, F16, Interceptor, GP, Vroom, World Cup Rugby. **Nicolas PERROT. Tél. : (16-1) 39.46.34.03.**

Vds jx sur A500, orgx, F16, Interceptor, GP, Vroom, World Cup Rugby. **Nicolas PERROT. Tél. : (16-1) 39.46.34.03.**

Vds A500 + ext. Mém. + 10 jx orgx + 2 joys + disk vierges en prime console Sega + 4 jx le tt ss gar. Px : 3 000 F. **Jean-Michel PORTAL, 42, rue Victor-Hugo, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.59.01.**

Vds jx origx C64 10 jx : 225 F, un : 25 F, Match Day 2, Water Polo, Monopoly, etc. **Carlos BANISTA, 79, rue Pernety, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.84.37 (ap. 19 h).**

Vds A500 + 512K + 2e lect. + mon. coul. 1084S + 2 joys + docs + revues + jx : F19, Gods-Lemmings etc. (30 jx) le tt : 5 000 F. **Frédéric OBELLIANNE, 358, av. Georges-Clémenceau, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 46.97.99.18.**

Vds origx A500, Grand Stand, Terminator 2 (neuf avec notice) : 200 F pce. **Grégory DUTRIAUX, 32, rue du 8-Mai 1945, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.16.18.**

Vds 11 jx Amiga (origx) Maupiti, Venus, Voy. du Tps : entre 80 et 200 F. **Brice TERZAGHT, rue St-Martin, 90330 Chaux. Tél. : 84.29.51.53.**

Vds CBM 64 + lect. K7 + nbx jx (disks et K7) + nbx livres en lot ou sép. **Christophe CASELLA, 72, allée Granados, Parc du Roy d'Espagne, 13009 Marseille. Tél. : 91.73.26.93.**

Amiga 500 + lect. ext. G. Image monit. 1084S : 4 500 F. Atonce+ : 1 900 F. **J.-Christophe GARBY, 140, bd Maxime-Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.56.39 (mardi, vend. uniq.).**

Vds sur Amiga, Hot News à très b. px. **Steph. Tél. : 50.92.05.22.**

Vds A500 1 Mo, Drive ext., moni. 1084S, Citizen 120D, Softs : 5 000 F. **Patrice SIMON, 23, rue de l'Interne Loeb, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 49.10.68.77 ou 45.89.56.42 (ap. 20 h).**

Vds 70 jx sur K7 pour C64 ds btiers d'orig. + lect. K7 : 500 F le tt. **Gérard TAMBOLONI, 39300 Le Pasquier. Tél. : 84.51.74.16.**

Vds orig. 100 % état neuf (une semaine) : The Blues Brothers sur Amiga. Je rech. aussi contact dans région. **Julien PORTA, 38, rue de la Liberté, 54112 Vannes-le-Chatel. Tél. : 83.25.41.92.**

Vds A500 plus tt neuf avec souris et joys : 2 900. **Tél. : Fabrice SCHARNITZKI, 9 bis, Bourg, 77320 Saint-Rémy-de-la-Vanne. Tél. : (16-1) 64.04.43.19 (ap. 16 h).**

A500 + 512K + 1084S + 2 joys + nbx jx (100 disks) + Phaser + Tilts, val. : 6 200 F, vendu : 3 900 F le tt. **Jean-René HUYNH, 60, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.11.72 (ap. 17 h).**

Vds A500 + ext. mém. 512K + lect. ext. + 400 disks + 3 man. + cordon Péritel + impr. E24. **David BERTRAND, 50, rue de la Poterie, 77720 La Chapelle-Gauthier. Tél. : (16-1) 60.67.52.46.**

Vds A500 ext. 512K lect. 31/2n nbx logs, souris joys : 3 500 F. **Armand SAATDJIAN, La Batarelle-Basse, 13013 Marseille. Tél. : 91.63.49.27.**

Vds pour C64 souris : 120 F, util. Basic 64 : 180 F, nbx jx dont Wonderboy : 100 F, Hillsfar : 140 F. **Christophe CARLI, 2, allée Lady-Blessington, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 30.63.96.01.**

Vds orig. Demomaker de Micro-Appl. pour Amiga 1 MO : 330 F, frais port compris. **Jérôme GIBERGUES, 38, rue du Champs des Chartreux, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.45.25.16 (W.E.).**

Vous êtes intéressé par de la ntés Amiga appelez-moi j'ai tt ce qu'il vous faut pour jouer. **Joss Billard, 18, rue des Pommiers-Saulniers, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 30.72.19.37.**

Vds A500+ + mon. 1083S + joys : Advances Gravis : 3 500 F (Noël 91). Vds jx origx récents. **Yves PINTON, 14 bis, rue Charles-Pathé, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.84.52.**

Vds jx sur A + Demos, utils contact cool et rapide ! Pas sérieux, s'abstenir ! Hi To Félix ! **Laurent LANCELLE, 22, rue Gabriel-Péri, 59680 Ferrière-La-Grande. Tél. : 27.62.90.09.**

Vds A500 + mon. coul. + lect. ext. + joys + 50 disks, le tt en TBE pr : 3 750 F à déb. **Rodolphe PETIT, 3, rue Augustin Verrand, 60540 Bornel. Tél. : 44.08.53.03.**

Vds A500 + ext. mém. + mon. 1083S, gar. 2 ans + 2 joys + nbx jx le tt à 4 000 F. **Stéphane DOGUÉ, 18, rue d'Hennemont, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.14.80.**

Vds jx sur A500 à très bas prix. **Stéphane GENDRAUD, 49, av. d'Alembert, 92160 Antony.**

Vds C64 + lect. K7 + CBM (clavier Querty) + lect. 1541 + télé coul. + joy + man + jx + atari 520 + pss 680. **Jean REMERY, 3, Sq. des Erables, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 64.47.18.70.**

Vds jx sur A500, possède news ou éch. ctre console + jx. Vds jx Nintendo 8 bits (S.Mario). **Hamid CHOUGGAR, 16, rue Gaston-Bonnier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85.**

Vds sur C64 disk vieux jx, hits ou news, px très intéres. très sér. liste sur dem. ctre tbre. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds disk 3 1/2 avec jx et utils pour Amiga très bas px, cause ach. ordi. PC. **Michel MOLLE, 10, rue des Rosiers, 55700 Stenay. Tél. : 29.80.47.09.**

Vds sur A500 jx origx (10 Megahits 2, Titan, Cadaver, F29, Justiciers 2, Ultima 5, Beast 2, etc.) : 90 F. **Thierry BOUYGUES, 4, rue César-Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

C64. Vds jx, px sacrifiés, liste sur dem. Vds Ultima 6 + docs : 75 F. **Benjamin PERRIE, 41, rue Brossolette, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.65.00.52.**

Vds pour A500 cartouche X. Power, val. nve : 950 F, cédée : 600 F. **Stéphane BENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.03.32.**

Vds orig. sur Amiga : Eye of the Becholder, 3D const. Kit, Budokan, Cristal of Arborea. **Luc BATTISTON, 44, av. Alsace-Lorraine, 38110 La Tour-du-Pin. Tél. : 74.97.16.32.**

Vds A2000B + mon 1084S + carte PC + 5"1/4 + 3 1/2, nbx logs IBM/Amiga, 1 an : 10 000 F à déb. **Bruno UHRYN, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.54.11 (ap. 20 h).**

Vds A500 + ext. Mém. + nbx jx + 1 joy, px : 2 500 F. **Khamsy PHAXAY, 16, allée Jean-Baptiste-Clément, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.75.00.58.**

Vds A500 + mon. 1084S + ext. Mém. + 2 joys + nbx jx + souris + câble, péri. + bte + 100 disks le tt : 5 500 F. **Olivier KOOB, 19, rue Bel-Horizon, 30230 Bouillargues. Tél. : 66.38.36.41.**

Vds A2000 moni 1083 DD 52 Mo + carte Gup II, lect. ext. jx, util. neuf : 14 000 F ss gar. **Patrice COLOMBO, 237, av. Ste-Marguerite, 06200 Nice. Tél. : 93.71.35.05.**

Vds A500 + ext. 512K + péritel + 2 joys + tapis souris + nbx jx, état neuf : 3 500 F (port compris). **Thierry JOURET, 27, allée de l'Eté, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.93.54.65.**

Vds jx sur A500, possède news, ach. aussi, env. et dem. liste, tbre à 2,50 F. **Yann LE ROUX, 81, rue Kermenou, 29600 Plourin-les-Morlaix.**

Vds A500 neuf ss gar. 6 mois + nbx jx 2 200 F + ext. 1,5 Méga : 500 F. Vds origx Aventure Arcade etc. Achat doc. util. (notice V.Franç). **Michel CAEN, 27, bd Villette. Tél. : 42.06.92.16.**

Vds C64 + lect. 1541 + 1530 + nbx logs + clavier sinthé + nbx livres, px : 2 200 F, le tt. **Laurent LE CALLONNEC, 172, av. Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.11.76.**

## PC

Vds jx + compila. pour Spectrum, px bas, catalogue sur dem. Cher. contacts PC VGA, rép. ass. **Nicolas ESPOSITO, 196, rue des Voisins, 60400 Béhéricourt. Tél. : 44.43.05.01.**

Vds PC 1512 double DK + Monitor coul. + impr. + nbx jx + joys. Px : 3 500 F. **Jean-Paul TINTURE, 47, rue Haut, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.43.16.**

Vds portable PC Toshiba, T2100, écran Plasma, 2 lect., 720 Ko, Dos 3.3. Px : 2 500 F. **Lucien PILLETTE, 7, allée du Pouldu, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.43.72 (18 h 30).**

Vds pr PC Hear of China + Count Down + Chuck Jeager Air Combat, origx. Px : 250 F pce + lect. disks. **Mickaël BENJAMIN, 7, rue Alexandre-Cabanel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.83.59.**

Vds PC 286-12 5 1/4, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, Ecran VGA coul. + souris + impr. + jx. TBE. Px : 5 000 F. **Marc KERDAFFREC, 9, place Jean-Perrin, 44400 Nantes. Tél. : 40.75.40.72.**

PC Compa. 386 520, 2 écrans claviers + impr. Facit B 3150, nbx logs PA 91 : 142 000 F cédé : 30 000 F à déb. **Hubert ROULHAC, 20, rue Lamartine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.37.97.**

Vds PC 386 DX 33, DD 80, lect. 5 1/4, 3 1/2 + nbx log. px : 16 000 F, vds DD ext. 40 Mega. Px : 2 500 F. Cher. contact. **Stéphane DECARME, 3, rue de la Bièvre, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 45.46.14.51.**

Vds ou éch. logs PC 3 1/2, Planete Aventure-Ess Mega, Silent Service 2101 Win + vds charg. Canon BJ10. **Philippe LIMOSIN, 5, rue Mozart, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.83.49.**

Vds disk Dur interne pr PC. Px : 900 F (40 Mega, 28 MS) Paris et rég. uniq. **Régis. Tél. : (16-1) 42.03.61.34.**

Vds jx PC : 5 1/4, 3 1/2 : Xenon 2, Wing Corrick 2, GP 5002, Monkey, Island, Loom, etc. Px : 45 F pce. **Tony VOYAU, 57, rue de la Roderie, 44830 Bouaye. Tél. : 40.65.50.36.**

Vds IBM PS/2 50 + DD 20M. + lect. 3 1/2 + VGA + 50 disks, pleins à craquer. Px : 9 000 F. **Thomas SYLVESTRONE, 33, av. du Gl.-de-Gaulle, 91260 Juvisy. Tél. : (16-1) 69.21.60.21.**

Vds IBM PS/1 386 SX, neuf (oct. 91) ss garan, DD 40 Mo lect. 3 1/2, Windows 3.0 + carte Audio/Midi + joy : 10 500 F. **Jean-Pierre MARECHAL, 2, rue de l'Eglise, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.01.14.59.**

Vds IBM PS/1 + bte ext. + DD 30 Mo + 2 Drives + VGA coul. + cartes Adlib et joys + 1 mo. Px : 9 000 F + Works 1 + Light Modem. **Sébastien BUFFAULT, 18, rue Notre Dame, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.82.75.**

Vds pr PC carte mère 286, 16 MHz, 1 Mo Ram + carte VGA coul. le tt : 1 500 F. **Karim AISSAOUI, 71, rue des Raguidelles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.31.60.**

Vds PC XT 640 Ko, 32 Mo, écran VGA coul. + impr. aiguilles NB + utils et de nbx jx : 7 000 F. **Antoine IMHOFF, 16, rue de Penthièvre, 22000 St-Brieuc. Tél. : 96.78.36.81.**

PC Amstrad 1512 + D.D 20 Mo, écran coul., manuels, 80 jx

dont nbx Hits. Px sacrifié : 3 500 F. **David RENAULT, 133, place des Eucalyptus, 95580 Margency. Tél. : (16-1) 39.59.17.36.**

Amstrad PC 1512 DD coul. + souris + nbx jx, log. px : 4 000 F à déb. TBE. **Joëlle PERNEE, 20, av. Otmus, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.70.93.13 (soir).**

Vds PC lect. 3 1/2, D.D. 20 Mo, écran coul. VGA + nbx logs + souris + tapis + disks vierg. Px intéres. **Cyrille GANDAR, 13, chemin des moissonneurs, 57380 Boustroff. Tél. : 87.94.11.22.**

Vds PS/2 8555, 386 SX, 2 Mo Ram, VGA, DD 30 Mo, Visu mono, TBE, cause mac : 13 000 F. VGA coul. : 1 000 F à déb. **Frédéric VENTRE, Groupe MEC, E93, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.67.85.80.**

Vds jx PC 5 1/4 en BE + bte et not. Px entre 80 et 100 F uniq. Région parisien. **Richard NGUYEN, 12, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 40.92.11.81.**

Vds PC 286-12, VGA mult. sync 800 X 600, DD 22 Mo, nbx jx, utils, Falcon 3, Windows. Px : 6 500 F. **Christian DENECHAUD. Tél. : (16-1) 30.50.22.75.**

Urgent ! vds PC XT complet : 1 000 F, impr. + 2 lect. 640 K + jx + programmes + docum. **Jean-Marc RINALDI, 6, chemin des Mésanges, 1226 Thônex, Genève (Suisse). Tél. : (19.41.22) 49.62.21.**

Urgent ! vds jx PC 5 1/4 et 3 1/2 (Mario Andretti, WC, ID II, TD 3, Westphaser, Aracanuphobie). Px pas cher. **Alexis RANGEARD, 3, rue du Stade, 57170 Château-Salins. Tél. : 87.05.28.50 (ap. 18 h 30).**

Vds jx PC 5 1/4 Crazy Cars 2, Pinball Magic : 60 F pce, 100 F les 2, dem. Olivier. **Olivier GACH, 4, rue Maillet de Chassat, 19100 Brive. Tél. : 55.74.48.07.**

Vds jx PC orig. 256 coul. : Space Quest 4, Op. Stealth, Monkey 2, Larry 5, Longbow. Px : 270 F, port comp. **Audrey IMBACH, le ss-bois, n° 8 chemin du Jas de Rhôdes, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.01.58.**

PC vds éducatifs Adi + Nathan + jx Stratégie, Wargames. **Daniel LAFARGE, La Versanne, 38650 Sinard. Tél. : 76.34.08.80.**

386 SX 16 MHz, 2 Mo, DD 40 Mo, VGA, lect. 3 1/2 + 5 1/4. TBE, Sept. 91 + souris + Sound Blaster + Norton antivirus + WC + FS 4 etc. : 10 000 F. **Jérôme BARBIER, 92000 Clamart. Tél. : (16-1) 40.94.04.07.**

Vds CBM PC-I (disk 5'1/4, écran monochrome, 2 claviers) : 2 000 F, ou éch. ctre disque dur pr Amiga. **Stéphane HANNEQUIN, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.**

PC coul. 3 1/2 souris nbx logs : 2 500 F, éch. Simul. de vol (PC ach. janv. 1990). **Jean-Luc BATY, 86, rue Faidherbe, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.12.51.**

Vds PC 386 SX 20, mon. Multisync SVGA 1024 X 768, 512 K video, 2 M Ram, DD 89 M, 2 lect. HD, Dos 5.0, ss. gar. neuf : 12 000 F. **Laurent CLUZEL, 28, rue Jules-Guesde, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.75.40.**

Vds nbx jx sur PC, poss. d'éch. possède nbses news. Déb. accep., pas sérieux s'abs. **Frantz SCHLUSSELHUBER, 42, rue Marius-Aufan, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.01.89.**

Pour PC vds logs Dompub au poids px imbat. : 2 F/100 Ko. env. disk pour liste. **Stéphan DELOUIS, 18, rue Gaston-Monmousseau, 94200 Ivry.**

Vds pour PC 3 1/2 croisière pour un Cadavre : 150 F. Ach. jx PC origx only. **Paris. Tél. : (16-1) 42.58.53.86.**

Vds Moni. coul. EGA + carte graph. pour PC, TBE : 1 500 F à déb. **Lionel FLECK, 34, place de Beaume, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.66.71.53.**

PC AT 286, 12 MHz, 2 Mo, DD 40, 3 1/2, 5 1/4, VGA coul. + Scanman Plus + Image In. + souris + 30 jx + utils. : 9 500 F à déb. **Vadime. Tél. : (16-1) 43.71.25.57.**

Vds écran Bull Ambre pour PC et compa. Px : 500 F, si poss. en rég. paris. (93). **Olivier MARTINHO, 24, rue de Bigorre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.81.77.**

Vds PC 1512 + 2 lect. 5 1/4 + souris, Mono, liv. + logs. Px : 2 000 F. **Christian GARCIA, bt. A2, cités Jardins, rue Darcy, 69520 Grigny. Tél. : 78.07.08.55.**

Vds PC 1640 coul. disque dur 20 M (Amstrad) Log. Quattro, Gem. Px : 5 500 F. **Gérard BEROUD, Parc de la Noue, bt A, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.85.49.**

Vds Iceman sur PC, fourni avec carte de jeu et livre d'aide officiel : 200 F (jeu en 4 disks 3/2). **Gael FER, 388, av. Emile-Zola, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.85.67.**

Vds ou éch. jx PC DK 31/2, Wing Commander, Terminator 2, Yeager Air Combat : 150 F pce. Final Orbit 5 1/4 : 80 F. **Michel ROBERT, 3, rue de l'Eglantier, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.17.51.**

Vds IBM PS 1 386 + Windows 3 + jx, ach. en déc. 91, val. + 12 000, vendu 10 000 non utilisé ! **Jean-Marie RAYER, 8, rue du Dr Ledermann, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.82.17 (ap. 19 h).**

IBM PS 2 386 SX 16, DD 30 Mo Ram 2 Mo + VGA + Clavier 102 touc. + souris + divers logs et jx. Px : 11 500 F à déb. **Marc DAL BOSCO, 84, rue Baronne de la Roche, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.96.61.53.**

Vds PC Tandy 3000 NL 12 VGA, Paradise haute résolution DD 20 Mo lect. 3 1/2 et 5 1/4. **Xavier WAEGEBAERT, 5, rue Pierre-Corneille, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.94.10.31.**

Vds carte-mère 386 DX-25 + disk dur 40 Mo, le tt : 2 500 F. Vds aussi nbx Softs sur PC 3 1/2. **Philippe BOUCARD, 2, trav. de la Chapelle, les Camoins, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.03.16.**

Vds carte SVGA + mon. VGA : 1 500 F + origx. **Pascal BLASZCZYK, 8, rue de Sébastopol, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.10.91.**

Vds PC 386 SX 20 portable 1 Mo + 40 Mo + 3 1/2 + écran plat LCD VGA + mon. coul. VGA (opt). Val. : 30 000 F, vendu : 12 000 F à déb. **Paul FONTAINE, 29 bis, av. du Général-de-Gaulle, 62510 Arques. Tél. : 21.95.47.21.**

Parcours origx pour Links sur PC : Firestone, Bountiful et Bay Hill. Px : 80 F pce ou 200 F les 3. **Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigelée, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39 (w.e.).**

Vds pr PC jx ou logs origx neufs - 40 % (Wing Commander II : 250 F). **Jean-Charles FACCIO, 46, bd Paul-Ramadier, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.73.46.**

Amstrad PC 1640, Ega amélioré, DD, Dos 3.2 + Gem, souris + joys : 4 000 F. **Jean-Maxime ROUX, 6, rue de la Bienfaisance, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.28.19.**

Vds jx PC 3 1/2, VGA : 180 F Might and Magic 3, ess. Mega Riders of Rohan FS 4, etc. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bt A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds 286-I, 6 MHz, Marque Atari Ram, 2 Mo VGA, coul., Drive 1,2 Mo, HD Syquest 2 X 44 Mo, souris + nbx logs, px : 10 000 . **Tél. : Pascal FICHE, 12, Parc de Diane, 78350 Jouy-en-Josas.**
**(16-1) 39.56.16.05 (ap. 19 h 30).**

Vds pour PC 3 1/2, original Secret Weapons of the Luftwaffe, VGA 256, coul. TBE : 290 F, port compris. **Mickaël BOLUEN, 16, rue Jean-Rostand, 49000 Angers. Tél. : 41.48.86.91.**

Vds orig. pour PC Wing Commander 3 1/2, disc 3 1/2 + Aigle d'Or, Bard's Tale 3 en 5 1/4 : 150 pce. **Philippe SOUMAGNAC, 8, rue Paulin-Enfert, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.56.09.**

Vds F 117A + Martian M. + Mario and + Lord Ring + castles le tt : 350 F, orgx + notices TBE. **M.-Quang PHAM, 5, rue de Thann, 68460 Lutterbach. Tél. : 89.51.02.45.**

IBM AT EGA, DD 20 Mo Dr. 5 1/4 640 K + carte 2 Mo joys. Nbx jx + util. (PC Tools, Nu, Antivirus etc.) Px : 5 300 F à déb. **Anthony CHARLES, 47, rue des Ecoles, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.80.36.**

Vds PC AT 286-16 : SVGA + DD 40 Mo + 2 FD HD + souris + man. + logs ss gar. Px int. **Eric RINGEVAL, 23, résidence du Bois de Charmes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.35.56.**

Vds Amstrad PC 3286 2 Mo HD 2, lect. VGA C + Scanner et nbrx logs. Px : 9 500 F à déb. gar. 1 an. **Stéphane PACALET, 25, chemin de la Barre, 38260 La Cote-St-André. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds nté sur PC 3 1/2. **Pierre MOUTONNET, résidence St-George, bt A1, 60800 Crépy-en-Valois.**

Vds jx pour PC : Great Courts : 180 F, Karateka : 40 F ou 200 F les 2 + Knight Force : 180 F, Fast Break : 80 F. **Paul Jean-Charles, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.00.29.**

Vds jx origx sur PC 3 1/2, Spaceracer, Crazy Car, Kristor : 125 F pce. **Tanguy JACQUET. Tél. : 55.34.47.84.**

Vds jx sur PC Wings Com 2 + Spreack Quing Quest V (VF) Castel + Lemming Dat + autre jx. Px : 150 à 250 F. **Guy BONNET, 15, av. du Belvédère, 93310 Le Pres-St-Gervais. Tél. : (16-1) 43.63.24.33.**

Vds Amstrad PC 2286 VGA coul. + 2 lect. 3 1/2 HD + lect. 5 1/4 HD + joys + nbx logs et jx TBE, px à déb. **Jérôme LEBECQ, 11, rue des Marronniers, 10390 Verrières. Tél. : 25.41.96.79.**

Vds jx PC, Golden Axe, Préhistoric, Cisco Heat, Space Ace, Ultimag : 150 F pce et SM 1 et SM 2 pour 150 F les 2. **Jean-Pierre LOI, 28, rue Grimaux, 17300 Rochefort.**

**Tél. : 46.87.25.09.**

Vds PR PC Yeager Air Combat : 200 F, ach. jx PR PC VGA (Swotlimonkey 2, Jetfighter 2). **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (18 h à 20 h).**

Vds PC 2086 complet + écr. VGA 14 » HR CD coul. + 2 lect. 3 1/2 + Works + Windows + jx : 4 500 F. **Jérôme DELABAN, 21, allée de l'Agly, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.05.40.**

Vds AT 286 DD 32 Mo lect. 3 1/2, carte Ega, px : 5 000 F à déb. carte KX, tél. Kortex : 600 F, carte EGA : 600 F. **Maurice KNAFO, 2, rue de Lisbonne, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.96.11.25.**

Vte compatible PC, vds EYE 2 Legend of Darkmoon original, état neuf : 250 F. **Olivier BOURSIN, 74, av. Laferrière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.72.85.**

Vds PC AT 386 20 MHz + écran VGA coul. sur 1 Mo lect. 3 1/2 DD 40 Mo, souris logs gar. : 8 000 F. **Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.**

Urgent ! vds PS 50 Z IBM, microchannel, DD 30 Mo, 12 MHz, 286, 2 Mo mémoire, VGA, 3 1/2 + WCI + PQ 3 + Lord Ring. Px : 9 000 F. **Xavier CHAUVELON, 2, chemin de la Madeleine, 77930 Perthes-en-Gatinais. Tél. : (16-1) 60.66.04.73.**

Vds PC 386 SX 20 MHz, 4 Mo VGA coul. lect. 3 1/2 et 5 1/4 DD 40 Mo CD Rom + CD ss gar. : 13 500 F. **Michel ROBIC, 36, rue Georges-Corete, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.33.58.22.**

Compatible PC KT DD Ecran mono lecteur 5 1/4 impr. Star NL 10 : 3 000 F, Leimicro : 1 200 F, impr. **Patrice MAES, 17, av. de Gaulle, 95310 St-Ouen-L'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.93.88.**

Vds PC AT 286, 12 MHz, 1 Mo, DD 40 Mo, écr. VGA coul. TBE, nbx jx (news), nbx util. Works, Windows 3, etc. + garantie : 6 990 F. **Stéphane PEUDUPIN, 4, allée aux Cerfs, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.35.62.**

Vds logs du domaine public pour PC à partir de 6 la disk, dem. liste gratuite. **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.**

Vds PS IBM 8580 386 25 MHz HD 115 Mo 3 1/2, 2 Mo Ram VGA, color neuf. Px : 14 000 F. **Laurent CARDOU, 4, rue Arletty, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.08.34.**

Vds pour PC 3 1/2 : Blockoot : 30 F, Ninja Turtles : 60 F ou le tt : 70 F. **Mari KOHIYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.**

Vds AT 286 40 Mo + 2 lect. + moni. VGA 1024 X768 + joys + nbx jx. Px : 7 500 F. **Franck CARROUGET, 7, rue Berthelot, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.55.29.**

Vds cause départ 286-12, DD 40 Mo, lect. 5 1/4 et 3 1/2 HD, écran VGA coul. Paradise, souris. Px : 12 000 F. **Guillaume FROMENTIN, 31, bd Laënnec, 35000 Rennes. Tél. : 99.35.04.71.**

Vds jx et logs neufs à - 35 % pour PC VGA ex : Wing Commander II à 260 F au lieu de 400 F. **Jean-Charles FACCIO, 46, bd Paul-Ramadier, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.73.46.**

Synthé Hamaha PSS 780 : 100 instruments, 100 styles d'acc., 32, percussions, 6 différent effects, 5 octaves, px : 2 500 F. **Vann VITOU ETIENNE, 23, rue Louise-de-Vilmorin, 91280 ST-Pierre-du-Perray. Tél. : (16-1) 60.75.41.77.**

Vds micro portable 386 SC, Ram 2 Mo FP 3 1/2 de 1,44 Mo HD 40 Mo + Modem Niagara V22 + imp. 24A + souris 20 KF. **Damien FOURNIER PERRET, 4, rue Darwin, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.22.79.**

Jx PC origx Test Drive 3 (5--») : 150 F, Ducktales (3--») A10 Tkiller (5--»), GP 500/2 (3--») F29 Retal (3 1/2) : 100 F pce. **Thierry CAZENAVE, 4, av. Corneille, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.64.13 (ap. 20 h).**

PC Sainclair + écran + imprimante, souris joystick : 150 F, Disk Programe et jx, 2 lect. 3 1/2 : 4 500 F. **Jean-Pierre LOCQUET, 16, allée des Peupliers, 59190 Morbecque. Tél. : 28.41.06.25.**

Vds 486 DX 33 MHz + S-VGA (carte + écran) DD 40 Mo + lecteur 3 1/2 + 128 ko Mém. caché + 2 Mo Ram + Sound Blaster cédé : 17 000 F. **Emmanuel MARTIN, 143, rue du Vignoble, 68720 Heidwiller. Tél. : 89.07.08.23.**

Vds jx PC 5 1/4 : Great Counts, Xenon 2, Italy 90, Deja-vu II, Shinobi + 3 1/2, Advantage, Tennis, Xenon II : 200 F pce. **Frédéric CHIEU, 18, reu Corbière, 29820 Guilers. Tél. : 98.07.63.32.**

Vds PC 8086 MHz, lect. 3 1/2, moni. mono, 512 Ko, interf. joy + souris, jamis servi (6 mois) : dble emp., px : 2 000 F. **David HUBERT, 4, rue de Valois, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.64.05.14.**

PC Amstrad 2086 VGA coul. + DD 20 Mo + souris + joys + jx orig. le tt : 6 000 F à déb. **Bounlith SIRIVONG, 11, résidence Diderot, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.99.56.**

Vds PC 22286 D 3 1/2 : Ultima 6, RBI, base Ball, King Quest 5, Legend of Faerghail, Links, Turbo, Gods. **Vincent GEIGER, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.14.25.48 (H.B.), 42.88.61.81.**

PC 1512, lect. 5 1/4 512K écran CGA + souris et joys + T. Texte et 34 jx, px : 8 000 F, état neuf. **Olivier TEBOUL, 7, rue du Disque, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.74.83.**

Stop ! vds jx orig. PC (WWF, Lemmings, Simpsons, Terminator 2, Days of Thunder, Golden Axe, Bruce Lee Lives). **Alexandre VASILESCU, 2, allée Désirée-Clary. Tél. : (16-1) 43.50.39.00.**

Vds PC Tandy 1000 ex, TBE, 640 Ko, lect. 5 1/4, 2 joys + 50 jx : 2 500 F. **Julien DECROUX, Cidex 124c Les Ardillais, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.14.36.**

Vds PC 2286 1 Mo Ram, VGA Paradi + mon VGA coul. + 2 3 1/2, 1, 44 Mo poss. Sound Blaster pro (KQ 5, Rocketeer) : 6 000 F. **Thomas YOUNSI, 10, rue du Mal.-Leclerc, 51520 St-Martin-sur-le-Pré. Tél. : 26.64.27.48.**

Vds imprim. pour PC : Star XB 2415, 24 aiguilles coul. 136 colonnes. très rapide ss gar. **40.72.73.51.**

Vds Compaq 286 VGA coul., DD 40 Mo, lect. 5 1/4, 1 Mo Ram + 100 disks + dos 3.31 + manuels. Px : 9 500 F. **Philippe NE, 26, rue Royale, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.26.64.**

PC portable Victor 86 P (XT DD 20 Mo) + logs divers px : 6 000 F. **Vincent ETIENNE, 15, av. de Limagne, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.62.89.88. (ap. 18 h).**

Vds jx orig. PC 3 1/2 VGA Silence II, Falcon AT Tank Platon, etc. : 140 F pce et Bible PC : 200 F. **Joseph MEZGUINI, 39, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.62.60.08.**

PC 386 SX-2Mo Mémoire-disque dur 105 Mo, Copro, écran 1024 X 768, lect. 3 1/2 + 5 1/4, nbx Softs : 10 000 F. **Philippe VATIN, 36, rue P.-Couturier, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.47.69.38.**

A saisir PC 286, 16 ram 1 Mo 2 dd 42 + 72 Mo pleins de jx, 2 FL 3 et 5, écran Polar + carte VGA 800 X 600 : 13 500 F. **Gilles GALLIEN, 5, rue Eugène-Labiche, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.95.44.**

Olivetti, PC1, 512 K, lect. 3 1/2 + 5 1/4 + jx + log. éducatifs. sans moni. : 2 700 F. **Sébastien SPREDER, Vert, 10130 Auxon. Tél. : 25.42.15.03.**

Vds PC 1512 Amstrad, 2 lect., coul. + T.Texte + B. de données + tableur + impr. + souris + jx : 4 000 F. **Olivier RIOU, 1, rue Victor-Hugo, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.25.66.**

Vds PC 1512 dd coul. + imp. DMP 3160 + jx + util. px : 4 500 F. **Olivier FREVILLE, 26, allée du Basilic, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.93.01.**

PC portable Toshiba 3100 SX, TBE, DDur 3 1/2, 80 Mo + ext., souris, dos, notices 800 P, 19DK : 16 000 F + Gameboy 4 jx : 900 F. **Cyril CHAST, 7, rue Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 48.08.13.88.**

Vds PC 2086 3 1/2 720 Ko écran et carte VGA HR, MS Dos + Works 2 + jx entre 3 500 et 4 000 F. **Vincent TAUBERT, 2, rue du Pont-Oiry, 51200 Epernay. Tél. : 26.57.61.10.**

Vds logs PC 5 1/4 jx + utils Hits origx not. 60 à 300 F pce. **Patrick LASBENNES, 9, rue Séverine, BP 74, 54250 Champigneulles. Tél. : 83.38.32.34.**

Vds PC 1512 640K, écran coul. GGA, souris, logs, doc. + HD 10 Mo + 1 jeu : le tt pour 4 200 F. **Cédric BIGAUD, 4, Square Régnault, 92400 Courbevoie-la-Défense 6. Tél. : (16-1) 47.73.77.45.**

Tandon PC A286-12, DD 20, lect. 5 1/4 et 3 1/2, mon. coul. VGA, 1 Mo, Ram, carte joy. + Soundblaster, souris, px : 10 000 F. **Christophe BOITREL, 32, rue du Muguet, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.65.00.**

Vds pour PC cause changement de Format Tennis Cup et Wild Streets 5 1/4 dans btier : 90 F/le jeu ou 160 F les 2. **87.32.84.75.**

Sur PC, vds King Quest 5, (VGA) TMHT 1, Zeliard, Golden Axe, et Blues Brothers (CGA), le tt pour 600 F. **Guillaume BAUDHUIN, 12 bis, rue Dusolon, 02140 Vervins. Tél. : 23.98.17.51.**

Vds PC Intel 386 4 Mo Ram + D. Dur 85 Mo + écran, coul. VGA Drives 3 1/2, 5 1/4 + souris. px : 10 000 F. **Aziz, 30, rue des marais, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.92.99.**

IBM PS1 DD 60 Mo, Ram 1 Mo, VGA coul. + nbx jx : EOB1 + 2, WC 1 + 2, Sim Heart + DR Dos 6, Windows, WW, Excel. 3. Px : 8 000 F à déb. **Stéphane PARIENTE, 83, bd, saint-Marcel, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.40.45.**

Vds DD 65 Mo + Controleur 2 DD + 2 LD MFM RLL pr PC ou AT. Px : 1 500 F. **Georges ADAM, 17, rue Bellevue, 72300 Souvigne-sur-Sarthe. Tél. : 43.95.55.42.**

Vds Drig pr PC 3 1/2, Civilization : 260 F (Port compris). Sur ST vds orig. Track 24 : 200 F (port compris). **Olivier FELBER, 3, Square du Creux d'Enfer, 21000 Dijon.**

Stop Affaire : vds IBM PS 286 modèle 30 + écran VGA coul. + 1 disk dur 30 Megas + 200 logs, px : 80 00 F. **José LAVEZZI, 4, villa, Croix Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.93.31.**

Vds jx PC origx les 4 + 1 livre (meilleur jx pour PC) 600 F au total : WC1 + Blues B + Dragons 3 + Test D 3. **Franck PEYRE, 4, passage Molière, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.76.09.56.**

PC vds origs élite plus et F19 : 250 F pce, neufs (cause poss. (Amiga) Format : 5 1/4 pce. **Eric GIRARD, 27, rue de l'Aubépine, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.30.02.05.**

PC AT 286 12 MHz, DD 40 Mo, HD 3 1/2, EGA 320 X 200, souris, joys avec carte. px : 7 000 F. **Frédéric DOBLER, 3, rue de l'Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.75.93.**

Vds, éch. ach. jx PC 3 1/2, env. liste, vds Voy. du Tps, Op. Stealth, Elite + contact sérieux. Vds lect. 1541. **Stéphane DESCAMPS, 111, rue Solférino, 59800 Lille. Tél. : 20.30.07.73.**

Sam Sung PC AT 286 1 Mo Ram disk dur 40 Mo, souris, scanner logitechmon. EGA nbx logs : 7 000 F. **Anne-Lise CARBONELL, 5, av. de Bièvre, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.04.90.**

Amstrad PC 2086 VGA HR 14CD 30 Mo + Works et WXindows + jx : 6 000 F, Epson L9500, 24 aiguilles : 2 000 F. **Laurent MERCIER-YTHIER, 57, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.51.89.**

## THOMSON

Vds TO8D excel. état + 70 jx origx + éduc. : 1 500 F avec impr. PR 90612 + paragraphe : 2 500 F. **Bruno JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, 91770 St-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.10.39.**

Vds log. liv. pr TO8, TO9 de 30 à 50 F + ch. lect. de disk 3 1/2, DD 90-352 + câble : 500 F max. **Pierre. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds TO8 + lect. K7 disk + impr. + 2 joys + log. paragraphe + colorcalc + D. Dossiers + jx div. orig. Arcade Aventure Role. **Pierre DEHOVE, Allée Hélène-Boucher, 93270 Sevrant. Tél. : (16-1) 43.83.49.88.**

Vds jx et livres pour TO8, TO9, TO9 : 500 F. **Nicolas GAILLET, 41, rue du docteur Siffre, 77310 Perthes. Tél. : (16-1) 60.66.12.82.**

Vds liv. Mo/JO, éch. nbx jx ut. TO8D, TO9. Env. liste, rép. ass. Cher. mag. Théo-Théophile, Microthom + autres. **Sylvie EDY, 15, rue Ch.-Vaillant, 93190 Livry-Gargan.**

Vds MO5 + 2 joys + jx + log. Init. Basic + livres px à déb. Vds détect. Infra, Hyper, Sirène, etc. (Matos Pro). **Sylvain DAVID, 12, rue Jean-Zay, 28300 Mainvilliers. Tél. : 37.21.60.64.**

## CONSOLES

Vds Console intellevision bon état + 3 jx. Val. : 1 850 F, cédé : 589 F OK ! Affaire. **Frédéric DE OLIVEIRA, 2, résidence J.-S.-Bach, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.19.27.**

Vds Sega Master System + 6 jx (Sonic, World Cup Italia 90, Golden Axe Warrior) Px : 990 F. **Mickaël SCRIZZI, 6, rue Charles-le-Goffic, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.75.12.**

Vds PC Engine GT + 10 jx (PC Kid 1, 2, Gunhed, Chase HQ.. que des Hits). Val. : 6 000 F, px : 3 500 F, Paris si poss. **Matthieu LARCHER, 19 bis, rue de Verdun, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.56.51.**

Vds imprim. HP Laserjet 3, TBE, cédé à 3 000 F à déb. Vds Gameboy + 3 jx + acces : 600 F. **Sébastien CLAUDE, 2, Sq. St-Roch, 78150 Lechesnay. Tél. : (16-1) 39.55.86.63.**

Vds Megadrive française + 4 jx : 2 200 F, état neuf. **Didier, 94270 Le K-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.59.70.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx (Wonderboy 3, Vigilante) en excel. état : 800 F. Vds Lightboy : 150 F. **Albertino DOS SANTOS, 43, rue St-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.37.34.**

Vds jx NEC Bat. Cada. Tiger, Road, Champion-Wrestler, Veigues de 200 F (Min) : 260 F + frais. **Abilio FARIA, Bt. Bleuet, porte 211, Pierre Tollinet, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.09.00.96 (de 18 h 30 à 21 h).**

Urgent vds jx sur Nes, b. px ss embal. **Hayat BOUNOURI, 3, Impasse des Abeilles, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 43.52.10.33 (ap. 18 h).**

Vds Console Mattel Intellivision + 20 jx bon état, px : 600 F. **Marc DUVAL, 37, av. Marmont, 91170 Vitry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.05.77.02.**

Vds Gameboys + Spider, man + Tetris + Super Mario Land + Tortue Ninja. Px : 1 000 F, val. : 1 890 F. **Yves DA CUNHA, 3, rue Crevaux, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 44.05.06.26.**

Vds Sega MS + 2 man. + pistol. + 6 jx (Shinobi, R-Type, Hang On) : 100 F l'un ou 750 F le tt. **François LUXOR, 2, Parc de la Bérengère, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.17.70 (ap. 18 h).**

Vds Gamegear + Shinobi + Columns + Wonderboy 2 + Super Base Ball + Adapt. Secteur : 1 100 F (poss. éch.). **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue M. Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds Console Nintendo + 9 jx + 2 man. + 1 pist. : 1 700 F. Vds synthé Yamaha : 600 F. **Geoffrey BENGELOUNE, 150, rue des Pyrénées. Tél. : 43.71.89.14.**

Vds sur NES Megaman II : 200 F ou éch. ctre 2 jx Gameboy ou Super Mario Bros 3 sur NES. **Olivier LIMANDAS, Le Château Blanc, 01390 St-Marcel-en-Dombes. Tél. : 72.26.12.82.**

Vds Lynx + 13 jx : 2 000 F. Vds carte Modem pour PC (Niagara) : 500 F, vds le lect. ext. 3 1/2 pr Amiga : 400 F. **Emmanuel BERTIN, 126, rue du Clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.10.54.**

Vds Nintendo + 2 jx (Tortue Ninja et Stealth AFT (Simulateur de vol, excel. Etat, gar. 5 mois : 1 000 F. **José DE ABREU, chez M. Visani, 11, place du 30-Septembre, 88700 Rambervillers. Tél. : 29.65.39.23.**

Vds Core + CD Rom + 2 man. + 3 jx : PC Kid 2, Neutopia 2, Shinobi + Quintupleu : 3 000 F. **Guillaume FANINO, 17, rue Daniel-Dohet, 93350 LE Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.95.08.**

Vds jx Megadrive que des hits : Fantasia, Centurion, Strider, Mistic Defender, Ghouls'n Ghost, Populus Italy 90. **Joé CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds impr. pour MSX Philips VW0020, TBE. Px à déb. **David MALLEVRE, 4, rue Lafayette, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.03.71.**

Vds Coregrafx + 2 jx. Etat neuf ss garant. Val. : 1 200 F, vendue : 790 F ou éch. ctre Gameg. ou MD Jap. **Setthivoine YOU, 74, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.17.42 (ap. 19 h).**

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris + Dragon's Lair + Gargoyle's Quest) + pochette, le tt : 790 F. **Thomas MAZUR, 13, av. Pierre-Montaufier, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Vds jx Superfamicom : Final Fight, F.Zero, Pilotwings. Px : 350 F pce. **Claude TALABER, 82, av. du Lignon, 1219 Le Lignon, Genève (Suisse). Tél. : (022) 796.47.71.**

Vds jx Megadrive : Sword of Vermilion : 250 F, Phantasy Star 2 : 200 F, Dynamite Duke : 200 F. Merce d'avance. **Noé BARELLI, 2, place des Tilleuls, 38000 Grenoble. Tél. : 76.44.42.47.**

Vds jx SEGA Master System : Golden Axe : 150 F, Galaxy Force : 100 F, Kung FU Kid : 100 F, Rastan : 150 F etc. **Yohann SMERALDI, Quartier Le Brel, 06440 L'Escarène. Tél. : 93.79.51.64.**

Vds sur Megadrive franç, Streets of Rage, Sonic, Street Smart, Strider, Mickey. Bon état, entre 150 et 170 F. **Pierre FOURNIRET, 44, rue des Fossés, 55170 Ancerville.**

Vds Mega Drive + 1 man. + 2 jx (Altered Beast 2, Street of Rage) px : 1 200 F. **Sébastien SAILLANT, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.42.12.**

Vds Coregraphx + 4 jx (Form. Soccer, Tennis) + 1 man. + Quintupleur, val. : 2 890 F, cédé : 1 490 F. **Thomas VAUDOUR, 11, rue Léo-Faussoh, 77400 Laghy. Tél. : (16-1) 64.30.47.32.**

Vds Gameboy + 7 jx + Light Boy + Sacoche (TBE) : 1 200 F (val. : 2 100 F). Vte sép. poss. **Cédric JAMESSE, 533, rue des Combes, 73000 Chambéry-le-Haut. Tél. : 79.85.42.17.**

Vds Gameboy + 3 jx (Tétris, Duck Talès, Gremlins 2) le tt : 750 F. **Frédéric SANZ, résidence 4 Tours, bât. E2, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.69.25.41.**

Vds cons. SEGA 8 bits + 18 jx + rapid Fire + control Stick, px : 2 600 F. **Jean-Michel PERULERO, 22, rue Vincent-Faïta, bt. 3, 13004 Marseille. Tél. : 91.06.66.63.**

Vds Gameboy avec case Boy et 5 K7 : 990 F. **Stéphane TOEGAERT, 22, rue Rushmoor, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.88.87.**

Vds Megadrive + 3 jx + joys : 1 800 F ou éch. contre A500 ou Atari 520 STE. **Nicolas LUTZ, 1, rue des Vieilles vignes, 25310 Herimoncourt. Tél. : (16-1) 81.30.94.22.**

Vds Sega Master System + Light Phaser + Speed King + 10 jx (Wonderboy 3, dble dragon, Golden Axe, R-Type, Out Run, etc.). **Frédéric BUTTY, lot. Soleil-Levant, 69470 Cours-la-Ville. Tél. : 74.89.72.35.**

Vds IPC 286 16 MHz + 2 Mo Ram + lect. 5 1/4, 3 1/2 + EGA coul. + Dos 5 + DD, Nec 120 Mo : 6 000 F imp. Nec P2200 24 A6 : 1 500 F. **Sébastien LEMARIE. 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.02.57.**

Lynx + 9 jx : Rygar, Road Blaster, Xenophobe, Slime World, Blue Ligthning... ou éch. ctre Turbo GT. **Damien PEPE, Lycée Viette, 1, rue Pierre Donzelot, 25200 Montbeliard. Tél. : 81.98.23.52.**

Vds 6 jx Gameboy (dragon s'Lair, Tortue Ninja, Punisher, Némésis, Forteress of Fear) px : 1 100 F. **Antoine GUYOT, Résidence du Bréno, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.20.94.**

Vds 15 jx Nes récents (Megaman 2, DD2, Gauntlet 2, SMB 2 et 3, Zelda) Px : 190 F. TBE. **Olivier CAHAGNE, 2, bd Albert-Thomas, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.17.64.**

Vds jx Nintendo (Blades of Steel, Zelda 1 et 2, Fester Quest) : 200 F pce. **Eddy LECLERC, 116, rue Maurice ARNOUX, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.66.54.99.**

Vds Nec Turbo express avec PC Kid 2 : 1 600 F + frais post. **Mathieu MANGARETTO, chemin de Fontblanque, 84210 Pernes-les-Fontaines. Tél. : 90.66.44.94.**

Vds Nes ss garantie + mario 3, px : 600 F (frais de port compris). **Thomas FLEISCHMANN, 33, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Megadrive jap. + 2 pads + 9 jx (Golden Axe, Strider, Ghouls'n Ghost, Devil Hunter) : 2 500 F. **Rattana YEN, 31, allée Jean-Paul-Sartre, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.05.10.82.**

Vds ou éch. jx Megadrive Mickey (jap.). Fantasia (Fr.). Alien Storm (Jap.). Sword of Sodan (Fr.). Faire offres. **Laurent DELCHARD, 10, bd Saint-Germain, 72190 Coulaines.**

Vds Vonsole Nintendo + 2 man et pistol. + 3 jx TBE : 800 F à déb. **André D'ORIANO, 62, rue des Entrepreneurs, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.21.75.**

Vds Master System + 3 jx + câbles + 1 man. **Fabien NYS, 36, rue Léon-Dessalles, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.52.44.**

Vds Lynx neuve (1 mois) gar. 1 an + 4 jx, val. : 2 000 F, cédé : 1 500 F. poss. expédition gratuite. **Christophe PUIG, La Terrasse, 24260 Le Bugue. Tél. : 53.54.74.21.**

Vds Supergrafx + 7 jx (Gouls'n Ghost, Aldynes, PC Kid 1, 2) TBE, val. : + 4 500 F, cédé : 2 300 F. **Frédéric, 95650 Boissy-L'Aillerie. Tél. : (16-1) 34.42.16.24.**

Vds Lynx + 5 jx + Com. Lynx, px : 1 000 F. **Christophe VAREILLES, 43, av. du Maréchal-Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.43.20.**

Vds 2 jx NEC : PC Kid 2, et Parasol Star. Px : 450 F les 2 ou 250 F pce. **Philippe VENET, Rte de Notre-Dame-la-Garenne, 27600 Gaillon. Tél. : 32.53.09.09.**

Vds jx pour Nes : 210 F (S.Mario, Zelda I et II). **David RAUFFET, 19, rue Augustin-Thierry, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.92.01.**

Le Power of Play Club vds Supergrafx + 2 jx : 1 000 F. Ech. locat. Occas. ttes Consoles. **Jean-Philippe DUPUICH, 22, rue de Quimper, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.35.98.**

Vds GT Nec + 8 jx : 3 000 F ou éch. consoles. Ech. jx Amiga. Ech. Amiga + 30 disks ctre Néo-Géo. **Fabrice BINET, 36, les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Vds sur Nes World Wrestling et Rush'n Attack : 265 F pce et Turtle sur Gameboy : 180 F. **Thomas LENOIR, Les Souberts-Bulhon, 63350 Maringues. Tél. : 73.68.78.33.**

Vds jx TBE, Néo-Géo, Superfamicom Nec Nes et Megadrive. **Patrick NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Mega inter, 54 + 2 man + C. Hifi + 8 sup. Games (Donald, PS III, Sonic) le tt TBE. Px : 2 500 F + port.

Alain URCUN, rte de Laval, 72000 Le Mans. **Tél. : 43.28.92.48.**

Vds Nes + pistol. + 2 man. + 3 jx (Mario Bros + Duck Hunt + Rad Racer) px : 1 100 F à déb. le tt TBE. **Ludovic BRAUX, 9, av. Moissan, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.74.44.**

Vds Gameboy TBE + écout. + câble Link + Sacoche + Tetris : 500 F, port comp. **Thierry JOURET, 27, allée de l'été, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.93.54.65.**

Vds jx Nec : Tale of Monster Path + Legendary Axe le tt : 400 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Offre réserve à la Suisse. Vds Nintendo + 6 jx entre 1 500 et 1 900 F ou 400 et 500 F le tt. **Brian BENHAMON, 297, rue de Ohareton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.44.23.**

Vds Lynx + adapt. + 9 jx + Comlynx + valise + paresoleil : 1 400 F. **Ollivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39 (w.e. uniq.).**

Vds Nec PC Engine + PC Kid 1, TBE. Px : 1 000 F. Ach. et vds jx Megadrive. **Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.**

Vds Lynx + California Games, Gates of Zendocon, Gauntlet III, Chip's, Challenge. Le tt : 1 600 F. **Pierre GUSSING, 3, chemin des Champs Fusils, 01630 St-Germain-Pouilly. Tél. : 50.42.03.93.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + dble Dragon 2, + Gyromite + Duck Hunt + Tract & Field 2 + Top Gun + Spy. Spy. Px : 2 690 F. **Gwéhaël ALLOU, 16, rue de France, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.34.81.**

Vds Gameboy + 7 jx + Gamelight : 1 090 F. **Franck CORIOU, 4, chemin de Penhoat-Salaun, 29170 Pleuven. Tél. : 98.56.04.72.**

Vds Coregrafx + Joypad + XE 1 Pro + 13 jx, gar. 6 mois. Px : 3 500 F (port comp.). **Yann SIMON, 53, rue de l'Ancienne Eglise, 67760 Gambsheim. Tél. : 88.96.87.53.**

Vds Megadrive française, état neuf + 1 jeu : 700 F. **Alexandre METZGER, 12 A, allée Spach, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.23.21.**

Vds jx Megadrive, Sonic : 200 F, Dick Tracy : 250 F, Fantasia : 300 F avec btes et not. **Gaëtan CREMEL, 9, rue Michel-Ange, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.80.97.49.**

Vds Nintendo (Nes) TBE + 2 man. + Zelda (The Legend of) px : 590 F. **Sylvain FABRE, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.94.62.**

Vds 4 jx Master System : R-Type, Alex Kid in Shinobi World, Moonwalker. **Gilles CAVAGNAC, 15, rue des Ecoles, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.62.34.**

Vds pour Console PC Engine jeu Bomber Man, jamais servi, px : 70 F. **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

Vds Gameboy + jx (Picsou, Duck Tales, Fortress of Fear, Tetris, Batman etc.) à partir de 1 000 F. **Guillaume BISOTTO, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.38.77 (17 h à 19 h).**

Consoles, vds Megadrive + 2 jx : 750 F, vds jx MG à 250 F et SMS : 150 F. **Christophe. Tél. : 20.04.78.58.**

Megadrive franç. + 8 jx, BE : 3 000 F ou éch. ctre Neo-Geo avec jx et acces. **Khaled KHELIFA, 60, rue Julien-Lacroix, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.00.98.**

Vds Console Nintendo (6 mois) avec cinq jx de sports dont Track and Field, px à déb. **Cyril VITRY, 74, rue Carnot, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.73.56.79.**

Vds Lynx complète + 8 jx + access. ou éch. ctre Megadrive, Nec, Gameboy, Gamegear, etc. + jx. **François POLI, 23 bis, rue Lesacq, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.03.76.**

Vds Megadrive japo. + 4 jx (Sonic, Mickey, Shadow Dancer, DJ Boy). Px : 1 200 F. **Grégory RABILLON, 21, l'Orme au Muet, 45700 Montcresson. Tél. : 38.90.04.23.**

Vds MSX2 + lect. disk + 2 lect. cart. + 3 jx + câble + manuels. Px : 1 400 F port non comp. **Samuel DECHERF, 210, rue du Président Kennedy, 59940 Estaires. Tél. : 28.48.85.98.**

Vds Turbo GT + 7 jx (Cadash-Hit the Ice, etc) Px : 3 000 F à déb. **Hervé CAPALDI, 48, rue des Marais, appt 61, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.04.11 (ap. 20 h).**

Vds Console Sega + 8 jx (Rastan Shinobi, Thunder blade the Ninja, Secret Command, etc.) Px : 1 100 F. **David ESTEVA, chemin de la Loire, 44880 Sautron. Tél. : 40.63.29.83.**

Vds jx M.S : R-Type, Vigilante, Wonderbot 3, Battle Outbun, Pstcho Fox, Spellcaster : 150 F pce. **Rémi AMOROS, 5, rue Antoine-Lavoisier, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.47.18.97.**

Vds Megadrive Jap. + 5 jx + 2 man. Excel Etat : 1 850 F ou éch. pr A 1040 STE + jx + joys. **Jean-Patrick HENNEBELLE, 21, av. du Béguinage, 59910 Bondues. Tél. : 20.03.15.21.**

Vds Coregrafx + man. + transfo + 8 supers jx le tt ss gar. cédé : 3 000 F. **Roland FABRE, 1, impasse du Tertre, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.93.10.73.**

Vds Console Nec Supergrafx + 2 man. + 1 doubl. + 11 jx Px : 1 990 F. **Anthony ZAMECZKOWSKI, 30, av. Bugeaud, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.10.68.**

Vds Sega Master System + 2 jx (+ 2 incorporés). Px : 700 F. **Stéphane RAJEK, 28, rue Louis-Aragon, 54660 Moutiers.**

Vds Sega MS + 1 man : 600 F, Thundez Blade + Great Golf, etc. Px : 200 F pce. **Xavier GEORGE, 29, rue Légendre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.38.52.**

Urg ! vds Nec PC Engine Duo ach. fin déc. + 1 jx, val. : 3 600 F, cédé : 2 500 F, servi 1 fois, gar. neuf, fact. **Sébastien, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.99.56.45.**

Vds K7 Nintendo : 200 F pce dont Paperboy, The Adventures of Lolo et Tennis. **Vincent VOUTE, 11, rue de la Garde, 63540 Romagnat. Tél. : 73.61.13.92.**

Vds 23 jx Nec de 190 à 220 F. **Nicolas DELBARD, 34 Montpellier. Tél. : 67.75.77.58.**

Vds Console Sega Master System + 3 jx (Alex Kidd Thunder Blade) + 2 man. TBE, px : 550 F. **Arnaud CHARPENTIER, 4, rue du Val-d'Osne, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-**

# CONCOURS TORTUES NINJA II

Voici les résultats du tirage au sort du 10 Février 1992 :

**Le voyage à Orlando pour deux personnes**
ainsi que **les deux entrées aux studios UNIVERSAL**
ont été gagnés par :

**Alexis LANCIEN**
7 rue du Pléssis Gautron - 44100 NANTES

**Des pin's Tortues Ninja + des tee-shirts** ont éte offerts à :

**Sébastien POQSAINT JOAN**
38 rue du Bois Moissy 77000 VAUX LE PENIL

**Nicolas FERRON**
49 bis rue de la Noue 17390 LA TREMBLADE

**Johnny LEGAL**
148 rue Florimont laurent 76620 LE HAVRE

**David FONSECA**
23 rue de Varatre 77127 LIEUSAINT

**Des pin's Tortues Ninja ont été offerts à :**

**David NORMAND**
2 sqaure de l'Eléagnus - 77240 CESSON LA FORET

**Maxence GAUDRY**
172 avenue de Reims - 59300 VALENCIENNES

**Eric GOUVEIA**
10 rue des Dahlias 54190 VILLERUPT

**Julien DUNEULIARDIN**
37 rue Hoche - 59860 BRUAY/ESCAUT

**Harry MENARD**
5 chemin des Acajoux 78360 JONARS PONCHARTRAIN

**BRAVO A TOUS LES GAGNANTS !**
**MERCI POUR VOTRE PARTICIPATION A TOUS !**

1) 43.76.69.52.

Vds Supergrafx + 9 jx le tt en TBE, px : 1 900 F à déb. **Carlos BLANCO, 5, Square Emmanuel-Chabrier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.29.10.**

Vds jx Nec : Heavy : 200 F, Devil Crash : 220 F, Mr Heli : 210 F, etc. **Frank COMBAY, 81, Grande Rue, 91510 Janville-sur-Juine. Tél. : (16-1) 60.82.39.98.**

Ech. Master System + 4 jx + man. + pist. ctre 5 jx Nes (Rescues Mario 2, Super off Road). **Florent LAMETRIE, Lattelou-Milizac, 29290 St-Renan. Tél. : 98.47.27.65 (ap. 20 h).**

Vds SMS + 5 jx + 2 Bad + MO6 + 21 jx, vds A500 + 30 jx : 3 000 F cause ach. 500 + vds synthé. **Régis MECHINEAU, 14, rue Charles-Gounod, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.**

Vds sur Nes Faxamadu, Fighting, Golf et Probotector + acces et sur MD PS 3 et Super Mo. ou éch. **Antony CHARBONNEAU, 22, rue Jean-Yole, 85260 L'Herbergement. Tél. : 51.42.81.83.**

Vds jx Nec (PC 2 for Soccer, Cadash, etc.) + 1 jeu Sgfx 1941 de 200 à 350 F ou éch. ctre jx Megadrive. **Thuc LE VAN, 9, bd Raspail, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.77.**

Vds Lynx TBE + 6 jx : Rygar, California Games, Klax, Robo Squash, Chips. Val. : 2 290 F, cédé : 1 200 F + prise secteur. **David ANSELLEM, 33, rue M.-Régnier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.73.78.**

Urgent ! vds Superfamicom + 2 man. + correcteur de coul. : 1 800 F. Vds jx Megadrive : 150 F. **Marc VINGADESSIN, 38, rue ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.**

Vds jx Megadrive : Shadow Dancer, Midnight Résistance, Moonwalker, Budokan, Altered Beast : 250 F pce. **Patrick MARX, 16/13, rue de la Rochefoucauld, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.40.39.42.**

Vds jx Nes (dble Dragon, Tortues Ninja, Bayou Billy, SMB 1, Dunck Hunt, Batman) : 250 F pce, port incl. **David D'ANGELO, 29, vallée des Mimosas, 81800 Gaillac.**

Vds Megadrive : 1 100 F, jx de 250 à 300 F (Alienstorm, Streetsofrage, Spider-man, etc.) 2e man. : 100 F. **Emmanuel LACAN, 7, rue du Griffoul, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.48.12.**

Vds ou éch. orig. : Heimdal : 200 F, Midwinter 2 : 200 F, F29, Indy Av, Sim City, Kick off 2, Midwinter : 80 F. Ch. A500. **Philippe CELDRAN, 13, Verger de Beauvoir, 83220 Le Pradet. Tél. : 94.21.19.73.**

Urgent ! vds Nes + 3 jx + le Pistol. Mario 1, 2, Duck Unt, px : 450 F ou vds SMS + 3 jx dont Sonic : 550 F. **Elore GATEAU, 613, rue de Poissy, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.96.32.**

Vds Lynx neuve + 7 jx + Comlynx + adapt. val. : 2 600, vendu : 1 400 F + éch. vds et copie jx sur ST. **Bruno BONALUMI, 10, rue du Vivelay, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 30.40.08.18.**

Vds ou éch. jx sur MD (Sonic, Decap. Attack, etc.) sur Rouen si poss. **Emmanuel PADRA, 15, rue Abbé-Lemire, 76100 Rouen. Tél. : 35.62.97.19.**

Vds Nec Coregraph + 1 man + 3 jx (Barumba, PC Kid, Jackie Chan) le tt en TBE : 1 200 F. **Thomas. Tél. : 40.93.55.78.**

Vds 14 jx Sega 8 bits : Sonic, Rastan, Shinobi, val. : 3 450 F, vendu : 2 200 F ou par unité. **William WAGAERT. Tél. : 21.82.90.08.**

Vds Sega Megadrive + 2 man + 7 jx + Adapt. jap. Px : 2 500 F. **Sébastien BOUCHER, 4, rue de Maimbeville, 60600 St-Aubin-sous-Erquery. Tél. : 44.50.27.52.**

Vds jx Gameboy et Amiga (origx) ou éch. ctre Master system 2. **Jérôme RESSEGUIER, 6, place des Asphodèles, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.57.21.**

Vds Gameboy + câble + 4 jx au choix : 900 F à 990 F. **Antoine MARECHAL, 46, rue des Bordes, 91450 Etiolles. Tél. : (16-1) 60.75.75.84 (W.E.).**

Urg ! vds Gamegear + 3 jx (Columns, Shinobi, Mickey) + Game convecter + Sonic Master. Px : 1 750 F. **Thierry DUMONTEL, 4, rue Paul-Gimont, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.29.50.**

Console jx Sega master, vds Sega Master + joys + 15 jx. **James DHAENE, 96, chemin du Meayne, 06550 La Roquette-sur-Siagne. Tél. : 93.90.98.93 (18 h 30).**

Mega ST 4 : 3 500 F, Megafile 60 : 2 500 F, Spectre GCR : 2 000 F, Supercharger : 1 000 F, Drive5« : 400 F, Minix : 300 F. **Vincent INSA, 19, allée des Roses, 78114 Cressely. Tél. : (16-1) 30.52.27.73.**

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris, Echecs, Batman) + batterie rech. + illuminator + adapt. auto. Px : 1 400 F. **Mathieu PEREZ, 36, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.63.39.**

Vds Spgx + 6 jx (Ghouls'n Ghosts, Final Match Tennis, Aldynes, Battle Ace, Cadash etc.) Px : 2 500 F (2 Paddles). **Thomas THAVEAU, 17, rue du Four du Gué, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.23.87.**

Ach. Megadrive + 2 man + si poss. : Sonicou, Fantasia ou Quack Shot entre 800 et 900 F. Vds M.S. + 2 man + Sonic + jx, sur Gameboy : Super Mario + jx + jx sur 1040 STE. **Pierre. Tél. : 34.09.01.01.**

Vds Supergrafx + 4 jx (PC Kid II, etc.) + 2 man. (nov. 91, TBE) : 1 790 F (val. 2 650 F). **85.56.10.76.**

Vds Console Sega Master-Power + Lord of the Sword Spell Caster, Zillion 2, Shinobi : 1 000 F à déb. **Stéphan MATHIEU, 1266 Duillier (Suisse). Tél. : 022.61.31.50.**

Vds pr Gameboy dble Dragon et Burai Fighter : 150 F pce et pour NEC : Dungeon Explorer + Galaga 88. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.20.08.**

Vds Console Nintendo TBE et jx : Zelda, Pinbot, SMB 2 : 200 à 250 F pce. **Alain PERRAULT, 7, av. Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds Nes (1 an) + 3 jx (D.Dri, Dragonball, Castelvania) : 800 F, vite. **Laurent ARNOULD, 114, rue Lenain de Tillemont, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.96.68.**

Vds Consoles Lynx + 2 jx, TBE. Miss Pacman et Zarlor Mercenaris : 600 F le tt !. **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande Cote, 88340 Le Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.**

Vds 16 jx Nintendo : 3 000 F (super Mario Bros 1, 2, 3, Duck Tales, Tetris, Probotector, isolated Warrior, etc.). **Paul KHAM PHET, 1-3, av. de la Porte Bracion, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.37.73 (ap. 18 h).**

Vds PC Engine GT : 2 000 F, Supergraphx : 1 100 F et 10 Super jx : 200 F pce, poss. de lot. complet. **Fabrice POUGET, 20, rue Descartes, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.84.16.88.**

Vds jeu : Tintin : 20à F pr GX 4000, 6128, 464 + ach. Epics World of Game (GX 4000). **Juliette BAHVON, 22, rue des Etangs, 95470 St-Witz. Tél. : (16-1) 34.68.53.58.**

Urgent Sega 8 bits + 1 joy + 6 jx (Bomber Raid, Shinobi, Super Tennis, Spell-Caster, dble Dragon, Alter-Beast). **P. OLEKSIAK, 6, allée d'Aquitaine, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.09.26.**

Vds Famicom + 2 man + 4 jx (Mario, R-Type, F-Zéro, Arthur) px : 2 500 à 3 000 F ou éch. ctre Nec GT + jx. **Alexandre BINETRUY, 13, allée des Salines, 25870 Chatillon-le-Duc. Tél. : 81.56.82.28.**

Vds jx impos. Mission : 300 F sur M. System. **Arnaud MILLARD, 124, bd, du Général-de-Gaulle, 78700 Conflans-St-Honorine. Tél. : (16-1) 39.72.59.91 (ap. 17 h).**

Vds jx sur MD Moonwalker + Altered Beast : 250 F ou éch. **Bechir BEN-TAHAR, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.51.90.**

## DIVERS

Vds Sound Blaster ss embal. + logs + 5 disks de Supers Musiques : 1 300 F (gar. 1 an). **Fabrice HERMELIN, 2, rue Jean-Jouvenet, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.87.31.**

Idéal pr initiation et jx : Vic + écran + impr. + access. + 300 jx : 1 500 F. **Laurent ISRA, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.54.93.**

Ech. ou vds news. Px très compétitifs. Poss. WWF, Lotus II, Populus II, Grand Px. Rép. ass. **Fabien BEN MOHAMED, La Chute, 72250 Parigne-Levèque. Tél. : 43.75.92.47.**

Vds Tilt n° 56, 57, 61, 68, 70, 71, 73, 94, 96, 97H ST mag. n° 48, 49, Generation 4, 10 F pce. **Marc COUTURIER, 110, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.73.42.**

Vds impr. Citizen 120 D + câble + 2 000 feuilles, très peu servi, ss gar. val. : 1620, cédée : 950 F. **Sébastien CAMPA, 3, cité Marcel-Cachin, Appt. 15, rue des Bois de Groslay, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.08.15.**

Vds Tilt de 50 à 98 + 2 à 23 : 10 F pce. Vds aussi mags anglais (CVG + CU 7 Divers) : 10 F pce. **Eddy POULIN, 50, av. de la République, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 47.01.52.54.**

Vds carte Adlib + logs + câble liaison Hifi + Populous orig. Le tt : 850 F. Carte seule : 800 F. **Stéphane FAIVRE-DUBOZ, Bourg-de-Chezy, 03230 Chezy. Tél. : 70.42.40.22.**

Minitel : il se transforme en micro-ordinateur. Economie : 80 % sur vos comun. Px : 450 F. Notice. **Raymond NOUET, Brie, 79100 Thouars. Tél. : 49.67.41.52.**

Vds Hot news, docs ou éch. ctre docs et utils, éduc. env. liste ! **Denis BLANQUET, Co BMM BP 148, 13254 Marseille.**

Vds news et Oldies à t.b. px. **Christine DANCEL, 40, allée Carnot, 93190 Livry-Gargan.**

Vds jx + éduca pr A.500, ach. disks 3 1/2 de coul. (Kodak, TDK, etc.) autres que Bleue et Beige. **Philippe MAUGER, impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.**

Vds revues : Tilt (N° 43 à 75), Gen 4 (N° 4 à 16), 7 pce. **Gianni. Tél. : 64.90.19.10.**

Vds 10 Pin's de Labo de Médecine très rares : 200 F (frais de port + 1 autre pin's gratuit) SVP. **Pascal MONDAZ, 11, rue Jean-Baptiste-Sarrazin, 03300 Creuzier-le-Vieux. Tél. : 70.31.81.19.**

Vds Walkman Sony D-T66 très complet CD Tuner AM FM Mega Bass Transfo : 1 700 F port compris à déb. (TBE). **Eric FOURNIER, 1, rue Louis-Jouvet, bt. H1, appt 2924 Rayssac, 81000 Albi. Tél. : 63.38.99.26.**

Vds Deuteros (orig.) avec notice, px : 150 F (un super jeu !). **Fabrice FERRANDEZ, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.41.80.05.**

Vds origs F15, Strike Eagle II, Terminator 2, Another World : 150 F pce ou 400 F le tt ou éch. Merci. **Laurent MONTEIL, La Croix, 40240 St-Justin. Tél. : 58.44.87.28.**

Vds synthétiseur Roland E 20, Intel. TBE. Px : 6 000 F. **Lapszynski Laurent, Bt B1, n° 30, Le Kallisté, por Camargue, 30240 Le Grau-du-Roi. Tél. : 66.53.17.36.**

Jx origx : Lemmings : 60 F, Cazy Cars II : 50 F, Wildstreet : 50 F, Prince of Persia : 100 F, Microïd Pack : 100 F. **Pascal VALLOIS, Imm. Ango, D58, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.82.97.28.**

Cause PC : Vds monit. 1084S : 1 600 F, ext. horloge A501 : 250 F, tt : 01/91, uniq., rép. en journée. **Jean-Christophe LOPEZ, 375 bis, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.01.76.**

Vds jx de rôle, Maléfices, Runequest, Chill, Oeil noir, Pendragon, les Zigles. Px de 50 à 120 F. **David LAZIMY, 71, av. Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.63.39.**

Offre gracieusement livres, revues, logls pour spectrum 48 K, Sinclair. **Pierre CATHERINE, 116 bis, bd de la République, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.71.14.**

Vds Super news à px démentiels. Contactez-moi, vite ! **Yoann JANIVER, 8, allée Antoine-Watteau, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.27.30.78.**

Vds moni. coul. Fidelity CM14 (péritel) pr Amiga, Atari, etc. Nord uniq. Px : 1 500 F. **Philippe LIETARD, 37, rue de Ladrerie, Cappelle en Pevele, 59242 Templeuve. Tél. : 20.34.64.66.**

Urgent ! vds Wing CDR 2 + voix Digitalisée : 400 F, Larry 5 : 300 F. **Serge DUCATEZ, 61, Traverse de la Haute Granière, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.02.12.**

Vds chaîne HIFI Pioneer, Dauphine, 2 X 70 W, RMS, dbles K7, autoreverse, dble laser, 5 entrées, etc. : 6 700 F. **Christian RISACHER, 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.**

Vds carte Sound Blaster + puces CMS + nbx logs musicaux : 1 200 F. **Jean IROUCART, 4, passage d'Orléan, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.65.58.76.**

Vds anciens Tilt n° 94, HS n° 97H + Gen 4, n° 40 + Joystick n° 23 le tt pr 30 F ou 10 F l'un. **Adrien MAGDELAINE, 11, rue Jules-Chaplain, 75006 Paris.**

Super affaire ! vds impr. Philips, 9 aig. 80 col. Excel. E. Ach. 1 500 F, cédée : 600 F + not. **Yann JAMIN, 5, place Colette, 34800 Clermont-L'Hérault. Tél. : 67.96.05.83.**

Vds Tilt Bon Etat n° 68 + 74 à 86 inclus de préférence sur Bourges et sa région. Cher. contacts ST. **Fabrice LEMAISTRE, 6, av. des Dupones, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.72.72 (ap. 19 h).**

Best of Korg M1/M1R : compi. des 400 meilleurs sons (inédits). **Ludovic MOULAGER, 21, av. Lénine, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.27.24.**

Vds Sprite/Music éditor pour créer Demos, jx : Disk : Méthodes + ex. + biblio compatible ts langages. **Damien ANDRE, 28, rue du 11-Novembre, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.04.68.89.**

Vds scanner Golden image : 1i350 F pr A500, pr PC : NC II + Castle + Scénary disk : 550 F. Ch. contact PC sur RP. **Charles CASASSUS, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.58.71 (ap. 18 h).**

Vds Flipper de Bar B.E., beau et amusant marque : Gottlieb : 5 000 F, très bonne affaire. **Grégoire HARRACA, 1, Square de Port-Royal, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.44.79.**

Vds monit. Philips 8832 (compatible péritel) val. : 2i200 F, cédé 1 400 F. **Fabrice SCHULLER, 5, rue St-Bruno, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.71.03.**

Vds 300 lots de 10 HD 3 1/2 formate avec étiquette + pochette Perso : 10 F port compris. **Didier METAIS, 32 bis, bd Maxime Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.55.75.**

Vds Wrestle Mania Superstars du Catch : 175 F + 3 pin's. **Ludovic DE LA PERRIERE, L'écluse, 69220 Saint-Jean-D'Ardières. Tél. : 74.66.39.35.**

## ACHATS

Ach. jx et util. sur Amiga. Cher. extens. 512 K à petit px. **Mathieu LEMARECHAL, 5, rue Stanislas-Bance, 35400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : 39.85.72.52.**

Cher. ext. mém. pour A500, 512 Ko, px à déb. **Paul MOREAU, La Vigne Blanche Salazard, 33560 Carbon-Blanc. Tél. : 56.06.13.52.**

Ach., éch. ou vds news sur Amiga. Env. listes. **Richard REISMAN, 35, rue du Maréchal-Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.58.03.**

Jx Gamegear ou éch. ou vds 125 F pce. Ach. Mastergear et Populous, Sonic sur Master System à 225 F. **Patrice COLLOMB, La Demoiselière, 38480 Vatilieu par Vinay.**

Ch. 10835 : 800 F, serveur minitel Amiga : 49.81.74.98 (Kennedy 20 h-23 h) ou serveur Gold au 48.75.37.40 (18 h-8 h). Vds aussi ext. 2 Mo : 800 F ext. pour A500.

Ach. Master Chesse sur Gameboy : 100 F sur Paris et rég. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.55.44.92.**

Cher. joys pour PC (Quigschot), faire offre (rég. paris. de préf.). **Stéphane CROUZAT, 19, Bois-le-Roi, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.28.74.**

Ach. disquette Gameboy entre 100 et 200 F, merci. **Marie LEBRET, 20, allée Heurteubise. Tél. : 86.46.21.99.**

Cher. MO5, MO6, T07. **Jacqueline HYPELEC, 6 bis, rue Moc souris, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.53.55.**

Rech. monit. coul. pour A500, px sympa, faire offre. **Franck MONTEIL, résidence LAMARCHE, bât. D1, 54200 Ecrouves. Tél. : 83.64.28.04.**

Ach. duplic. de joys, pas + de 100 F (pour jouer à 4 sur A500). **Julien PORTA, 38, rue de la Liberté, 54112 Vannes-le-Chatel. Tél. : 83.25.41.92.**

Ach. oldies sur ST à bas px ! Env. liste et me faire offre. **Joël LAGAUDE, 43, rue du Tapis-Vert, 93260 Les Lilas.**

Cher. cassette NES à bon px. **David LUTZING, 3, rue de la Chapelle, 57450 Thébing. Tél. : 87.89.49.29.**

Cher. RS232C pour Amstrad 6128 de 1986, faire offre. **René PHILIPPE, 35, av. de la Ruche, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.29.63 (dans la journée).**

Vds jx Nintendo à 200 F (Goonies II, Gauntlet II, Rad Racer, Kid Icarus, Turtles Ninja), TBE. **Sébastien GUILLET, 1, av. du Bois, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.06.57.**

Cher. Data-disks pour Kick Off 2 sur Amiga, laissez un message pour la chambre 339, je vous rappellerai. **Eric JORIS, rés. Evariste et Galois, chbre 339, 2, chemin des Rouliers, 51100 Reims. Tél. : 26.82.73.03.**

Ach., éch. nbx jx STE-STF. Acc. ttes propos. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Ach. lect. interne pour Atari STF. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.**

Cher. jx pas cher ou prog. sur A500+. Vds Thargan, Grand Prix 500, Kick Off 2, Monkey Island 2. **Gwendal LE COGUIC, 40-48, rue de la Renardière, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 45.88.80.88.**

Ach. pour Thomson TO8D imprim. Mannesman Tally MT80. **Pierre SABOURIN, Ecole, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.**

Ach. sur STE GFA Basic V. 3.5 + compil. – de 300 F + éch. Xenon + Bombjack ctre Golden Axe. **Georges DA COSTA, 68, rue Gilbert-Rey, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.57.77.**

Ach. jx Megadrive : Ghouls'n Ghost, Mystic Defender, Street of Rage, Revenge of Shinobi. Px : 100-200 F. **Alain KTORZA, 15, allée Claude-Debussy, 91320 Wissous. Tél. : (16-1) 69.20.46.50.**

Ach. sur Amiga Dungeon Master et Chaos Strikes Back, urgent de préf. version franç. **Jean-Claude VALLATA, 174, Le Pigeonnier, 04000 Digne. Tél. : 92.31.03.72.**

Ach. PC 386 ou 486 avec ou sans monit. Poss. de déplacement. **Pascal FAVREAU, 28, rue du Capitaine-Lepage, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.54.24.40.**

Cher. sur Megadrive EA Hockey : 270 F. Vds aussi Sonic, Mickey, Altered Beast, Joe Montana : 250 F pce. **Hervé JEROME, 8, rue Jules-Verne, 11130 Sigean. Tél. : 68.48.81.01.**

Ach. jx récents ou non sur PC 5 1/4 CGA. Env. listes SVP. **Willy FOLLIN, 29, rue des Grès, 02200 Pernant. Tél. : 23.73.62.17.**

Rech. Gamegear + 2 ou 3 jx si poss., le tt à un px raison. (dépêchez-vous). **Jérémy PANZETTA, allée du Vieux Clos, 60300 Chamant. Tél. : 44.53.59.26.**

Ach. ou éch. ts jx, matériel pour Lynx. Faire offre pour étud. vos propos. **Laurent ISRA. Tél. : (16-1) 43.46.54.93.**

Ach. PC Engine GT : 1 600 F avec 1 jeu ou éch. ctre Lynx (1 jeu) + Gamegear (4 jx) + adapt. Master System Gamegear, urgent. **Tom VUONG, 35, rue Aristide-Briand, 33250 Pauillac. Tél. : 56.59.11.64 (ap. 18 h).**

Ach. drive externe pour Amiga : 200 F max., frais d'envoi compris, très urg. ! Merci et au revoir ! **Roch GIRAUD, 3, bld Edouard-Rey, 38000 Grenoble.**

Ach. 3D Construction Kit pour PC, si poss. en 3 1/2. **Jean-Francis REGNAULT, 2, rue des Favorites, 75015 Paris.**

Tél. : (16-1) 48.42.44.04.

Salut ! Ch. Gamegear BE maxi. 400 F, frais de port comp. + Columns, à bientôt. **Julien MARTIN, Labrie Vignonet, 33330 Saint-Emilion. Tél. : 57.74.96.92.**

Urgent ! Ach. A500 avec monit. et ext. et 2e lect. **Alexis CORET, 35, rue du Retrait, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.58.21.78.**

Urgent ! Ach. sur NEC, boîtier HiFi et correc. coul. : 250 F pce sur Paris et rég. seul. **Patrice AUBRY, 4, av. du Général-Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.**

Ach. ou éch. jx sur Amiga uniq. en Belgique. Env. liste. **Philippe FASSOTTE, 8, rue du Monument, 5560 Mesnil-Eglise, Belgique.**

Sur Spectrum, Jetman who dare wins 2, deatchase, Manic miner. Env. liste sur Amiga (Feud, Sorcery, Colorado...). **Hervé CAMELOT, 26, allée du Petit-Pas, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.87.77.**

Rech. log. d'astronomie pour A500, ex. : Galileo, etc. **Ivan MICHELAS, 50, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.59.19.**

Ach. tt log. PC ut. fonc. sur carte PCXT pour Amiga Bridgeboard. Env. liste. **Thierry SENE, 3, rue de la Vieille-Meuse, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.37.60.13.**

Ach. hits sur Megadrive Quackshot, Gynoug ou Thunderforce 3. **Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Realville. Tél. : 63.93.14.80 ou 63.93.15.51.**

Digiview 4 + filtre. Vds codeur RVB Secam : 500 F, table mixage son et vidéo : 500 F. **Kamel LALEGE, 18, allée des Acacias, 62120 Wardrecques. Tél. : 21.95.24.94.**

Ach. rev. étrang. avec listing concer. CPC Amstrad, angl., alle., espagn. **Roger LORRAIN, 23, rte de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Ach. ou éch. jx sur Mac LC ctre jx sur A500. Ach. War in Middle Earth pour A500. **Jérôme MOUSSERIN, Les Plantes, 03400 Toulon-sur-Allier.**

Ach. cart. Lynx : 100 F. **Patrick O'Donnell, 19, bld de Cessole, 06100 Nice. Tél. : 93.51.96.95.**

Ach. pour 800XL imprim. + tabl. Tactile + 1050. Ach. Tennis + Bad dudes sur NES. **Dominique CROSLAND, Beaussac, 16310 Montemboeuf. Tél. : 45.65.02.14.**

Rech. écran coul. CGA ou EGA comp. PC, faire offre. **Sophie LECOMTE, 5, rue du Clos-Binaux, La Vallée, 27400 Montaure. Tél. : 32.25.93.83.**

Rech. sur Megadrive : Mario, Lemieux Hockey, Street of Rage, Quackshot pour 100 à 200 F. Ecrivez vite ! **Romuald BECQUET, 12, rue de Normandie, 80200 Péronne.**

Ach. le jeu Pirates sur PC, amiga ou Amstrad, px à déb. **Lionel DAHAN, 30, rte de Champagne, 69370 Saint-Didier-aux-Monts d'Or. Tél. : 78.47.49.48.**

Ach. jx sur NES Zelda 2, Castelvania, Simon Q., Mario 3, Faxanadu, Batman, maxi. : 200 F, éch. ou vds Ninja Turtles. **Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.**

Ach. prise Midi + sampler pour A500. Cher. contacts Amiga sur Meaux et rég. Déb. bienv. **Bernard LAMBERT, 316, parc Foch, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.23.05.91.**

Ach. CBM 64 BE entre 500 et 800 F à déb., urgent ! Région Lille-Roubaix. **Mehdi SAICH, 28, rue des Trois Fermes, 59510 Hem. Tél. : 20.81.01.14.**

Ach. A500 + 2 joys + souris + 1 jeu (Terminator 2 ou Moctar ou Final Fight ou Joe Mag) si poss. : 2 000 F. **Joël CATALANO, 23, rte d'En Beraom, 81500 Lavaur. Tél. : 63.58.34.58.**

Ch. util. sur C64 + RS 232 pour C64, faire offre, urgent. **Daniel OLLMANN, 19, rue de Baulère, Valvre et Montoille, 70000 Vesoul. Tél. : 84.76.13.45 (le soir à partir de 21 h).**

Ach. pour Hector I (82) ts prog. K7, urg. rech. jx, Basic, etc. cause sentimentale. Merci. **David LECERF, 22, rue Suzanne-Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.65.61.**

Ach. prg Amiga concern. video, jx et graph. (bas px). Env. liste, rép. ass. **David LEPERLIER, 9, rue Joseph-Hubert, appt 57, bât. C4, rés. Les Poètes, 97410 Saint-Pierre, La Réunion. Tél. : 19.(262).25.65.99.**

Ach. jx sur amiga. Etud. ttes propos., rép. ass. Vds monit. 1901 : 1 500 F (RP). **Hervé LE GUIFFANT, 12, rés. des Thermes, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 30.87.03.29.**

Cher. news sur A500. Env. listes (rép. ass. 100 %). **Pascal BARTHERE, 110, bld Blaise-Doumerc, 82000 Montauban.**

Pour Amiga rech. ttes inform. sur la sauveg. de données sur bande magnétique pour DD ou disq. Ach. barettes Simms vierges. Rech. rens. divers sur les util. **Didier LAMARRE, 2, rue Maryse-Bastié, 27120 Pacy-sur-Eure. Tél. : 32.36.95.94.**

Ach. CPC 6128 coul. + jx BE : 1 000 F maxi. Cher. contact sympa sur A500 (poss. nbses news). **Fernand TAVARES, 30, rte de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar.**

Stop ! Cher. monit. SC 1435 ou monit. multisync. pour Atari 520 STE, état correct. Px env. 800 F. **Claude MIGNOT, 68, rte de Domont, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.35.15.83 (ap. 20 h).**

Ach. sur Sega 8 bits colums pour 150 F ou éch. ctre Fire and Forget 2 ou Enduro Racer ou Gold A. **Gildas REMOND, 1, rue des Mouettes, 29900 Concarneau. Tél. : 98.50.82.39.**

Cher. util. (Deluxe Paint 3D, Construcset), occas. avec not. à px raison., merci d'avance. **Laurent MONTEIL, La Croix, 40240 Saint-Justin. Tél. : 58.44.87.28.**

Ach. Atari 520 ST avec prise péritel et log. : 1 200 F ou 900 F + clavier Yamaha PSS 140 + port. **Xavier. Tél. : 47.59.04.79.**

Ach. jx pour A500 à px raison. étant déb. Env. liste rég. marseillaise. **Hélène MARTINEZ, chemin de la Craie, 13190 Allauch.**

Ach. équipes de football de table (subbuteo). **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

PC ach. tt CD pour PC éduc., dico., jx, divers, etc. **Jérémy BORIN, 57140 Moulins-les-Metz. Tél. : 87.56.52.56.**

Cher. pour A500 carte extens. mém. 2 Mo. Rev. et not. diverses, DD à px modérés. **Naler MEZAGHCHA, 14, rue Louis-de-Vignet, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.40.81.**

Ach. log. éduc. sec., prem. techn. pour TO8. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Ach. imprim. pour STE max. 600 F, éch. jx STE et Gameboy Chase HQ, Golf, Tetris, rép. ass. Env. liste. **Michel CONTASSOT, 11, rue J.-B.-Semanaz, 93310 Le Pré Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.75.82 (de 18 à 19 h).**

Rech. tte inform. sur le jeu « Escape From Colditz » sorti en ST en 1990, où puis-je me le procurer ? merci. **Philippe SARASIN, 16, rue du Maréchal-Maison, 93800 Epinay-sur-Seine.**

Ts jx en cass. ou cart. pour MSX1. **Stéphane COSENZA, 4, rue de bellevue, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 33.80.72.12.**

Rech. à tt px pour ST « Stac » (créat. jx d'av.) ainsi que tt jeu de rôle et wargame. **Bruno ANDRIS, 299, rue d'Ocre, 59500 Douai. Tél. : 27.96.16.09.**

Ach. sur PC 3 1/2 ou 5 1/4 Colonial Conquest, bon px, très urg. **Laurent CHOBEAUX, 8, av. Bois Bataille, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.21.73 (le soir).**

Ach. Atari 800 XL, lect. disq., le plus de prg poss. + autres périph. **Alessandro ELIA, av. de France 60, 1004 Lausanne (Suisse).(16-1) 19.41.21.626.16.25.**

Ach. Nintendo 700-800°IF, 3 jx mini. (Action, Mario, Megaman, etc.), vite ! besoin urg. (rég. Hérault). **Sarah ESTEVE, 56, av. de Pont Trinquat, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.94.11.**

Cher. ext. mém. pour Amiga 1000, man. Quickshot 2 (même H.S.) et program. assemb. **Joris THOMASSIN, 21, rue de la Npê de l'Epinette, 44120 Verton. Tél. : 40.03.06.31.**

Ach. clavier Atari 520 STE + câbles + joy ou souris : 1 000 F. **Maximien NGADI NGOLE, Yaounde (Cameroun). Tél. : (237)20.30.38 (W.-E.).**

Rech. pour A500 langage logo VF Labyrinthes Lexicos, Pharaons, Morphintax, Reine des Ombres, ach. ou éch. **Ghislain MANTEL, 427, rue paul-Corbin, 74190 Passy. Tél. : 50.78.05.26.**

Jx PC très récents VGA Sound Bl., barettes 1 Mo PC, carte d'émul. minitel, lect. CD ROM, disq. **Serge BODREN, 9, rue Général-René, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.11.62.**

Ach. pour A500 ext. 1,5 ou 2 Mo, DD, carte accélér. **Jean-Marc TRUFFET, 16, chemin des Sises, 74150 Rumilly. Tél. : 50.01.01.12.**

Ach. jx orig. disk C64, très bon px, Apollo 18, Desert Fox, Project Firestart, oct., etc. **Bertrand HUWE, 109, rue Berlioz, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 34.65.14.24.**

Rech. A500 : 450 F Suisse (seul. en Suisse). **Yves BUCHER, rue Principale, 1588 Cdrefin (Suisse). Tél. : 037.77.28.51.**

Ach. doc ou photocopie de doc. de Pro24, Track24 ou ach. Pro24 orig. pas cher sur Amiga. **Frédéric MORY, Prechac-sur-Adour, 32160 Plaisance. Tél. : 62.69.34.04.**

# Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 101

**RUBRIQUE CHOISIE :**

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

# petites annonces

## ECHANGES

Vds ext. A501 à déb. et cher. à corres. avec infographistes sur Amiga : amateur ou professionnel. **Olivier DUVAL, 92, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.67.54.**

Atariste vds nbx jx TBS pour liste. Cher. contacts sér., dur., rap. pour éch. Env. liste, rép. ass., pas d'arnaq. **Nicolas LIMOUSIN, 151, rue Henri-Marousez, 62800 Liévin. Tél. : 21.44.45.42 (ap. 18 h ou W.E.).**

Rech. contact pour éch. sur A500 à prox. de Corbeil-Essonnes. Merci. **Sylvain, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.75.17.57.**

Cher. corres. sur A500 pour éch. A bientôt. **Fredo QUIBLIER, Plaines-du-Loup 74, 1018 Lausanne (Suisse).**

Cher. contacts sér. STF/STE pour éch. utils, jx, demos, Midi. Env. liste, rép. ass., sér., oblig. **Audrey ALIBERT, « Castamet », Gaillan, 33340 Lesparre.**

Vds jx sur STF/STE (oldies et news), liste sur dem., salut ! **Bertrand ALESSANDRA, Les Veyans de Saint-Cezaire, 06590 Peymeinade. Tél. : 93.09.91.61.**

Ech. news sur STE. Env. liste. Rép. ass. **Olivier LE COSQUER, 13, rue Paulhan, 78140 Velizy.**

Ch. contact sur A500 sér. et dur. **Jean-Baptiste LEFORT, 17, place Jacques-Prévert, 02000 Laon. Tél. : 23.20.36.07 (18 à 20 h 30).**

Amiga cher. contacts pour éch. jx, demos, utils. **Christian WAGNON, 3, rue des Pinsons, 59840 Perenghies. Tél. : 20.08.86.88.**

Ech. jx sur A500, déb. bienv. **Christophe COUSTAL (ap. 17 h). Tél. : Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. 68.32.68.31.**

Très grand choix de jx, util., demos, éduc., Midi pour Atari ST, vds ou éch., contact sér. **Roberto MAURO, 58, av. de la Résistance, 4630 Soumagne, Belgique. Tél. : 041.77.49.99.**

Cher. contacts sur ST pour éch. (jx, util.). **Frédéric DUMAS, Résidence Le Colisée, 2, rue du Colisée, 30900 Nîmes.**

Cher. contact pour PC et Atari ST, exclusiv. util. et cher. aide pour 68705 P3S. **Emile SOW, « La Marie » 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.**

Cher. contact pour éch. log., jx sur Mac+, SE, LC, m'écrire, rép. imméd. **Yann HAMON, Montgaroult, 61150 Ecouche.**

Ech. et vds jx sur Amiga. **Raphaël GOZILLON, 4, rue de la Coumelle, 11400 Villeneuve-la-Comptal. Tél. : 68.23.05.99.**

Rech. contact sur A500 poss. news. Je poss. : Heinball, Gobliins, Robocop 3, etc.). Charlot s'abst. **Thierry ou Ludovic FIGOUREUX, 31, rue Emile-Verhaeren, 59470 Wormhout.**

Ech. NES + 20 jx ctre PC Engine avec CDROM + 2 jx ou ctre jx MD ou ctre jx Gamegear. **Robert MEYER, 59, fbg de Belfort, 70400 Héricourt.**

Vds ou éch. news sur Amiga (seul. Suisse). Poss. nbses news, arnaq. s'abst., déb. accep. **Jérôme RAMELET, rue du Signal 3, 1580 Avenches (Suisse). Tél. : (037) .75.20.39.**

Cher. contacts sur Amiga (éch. ou vte). Poss. nbx jx. **Jérôme RAMELET, rue du Signal 3, 1580 Avenches (Suisse). Tél. : (037).75.20.39.**

Cher. contact PC. Rép. ass. si liste jte. **Michaël ZILAVEC, 12A, imp. Petavis, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.39.75.**

Cher. contact sur ST et Amiga. Poss. nbx news, rigolo s'abst. Env. liste, rép. ass. 100 %. **Michèle DEVAUCHELLES, 6, allée Le Plaisir, 94460 Valenton.**

Rech. contact sér. en France 520 et 1040 STF pour éch. jx, util., arnaq. n'écrivez pas. **Alain PETIBON, 110, av. Castelnau, 93700 Drancy.**

Rech. contacts sur Amiga pour éch. jx, demos, util., rép. rap. et ass. Env. liste, déb. bienv. **Veng LO, 41, av. Edouard-Herriot, 71000 Mâcon.**

Cher. contact sur A500, utils, DP, sources Seka..., divers, SFX. Cher. coder, musicien pour créer démo. **Gabriel POINSIGNON, 19, rue des Fleurs, 57300 Hagondange.**

Déb. cher. corres. pour éch. news. Merci d'avance sur PC 3 1/2, 5"1/4. **Gaetan KUPCZYK, quartier Baudimont, BP 971, 62023 Arras, Cedex.**

Ech. jx, utils sur Amiga. Env. 1 disk pour liste. Déb. welcome, poss. vte. **Yannick LOISEAU, 40, rue Saint-Charles, 67300 Schiltigheim.**

Ech. jx sur ST. Poss. Magic Pockets, Vroom, Swiv, Lotus 2, Dble Dragon 3, A.G.E. Pas sér. s'abst. Env. liste. **David LE GOFF, 105, chemin de Randreux, 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.91.41.73.**

Vds nbx jx à px déments sur ST. Rép. ass. **Fred, 3, rue des Aubépines, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.40.06.07.**

Rech. sur 1040 STF, log. de météo et éch. poss. **Philippe DEBONNE, 23, av. de Valderies, 81450 Le Garric.**

PCtiste éch. jx et log. ts formats, rép. ass., déb. bienv., arnaq. s'abst. **Alexandre FAURE, 10, rue d'Anjou, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.61.95.**

PC 3 1/2 cher. contacts sér. Poss. nbx jx. Env. liste, rép. ass. (Toulouse uniq.). **Luc BENATTAR-DAHAN, 13, rue du Libre-Echange, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.79.06.**

Cher. contacts sur Amiga pour éch. prog. jx. Env. liste sur D7 de préf. **Joël DE KOCK, 38, rue des Radis, 6200 Chatelineau, Belgique. Tél. : 071.39.15.54.**

A500, cher. contact pour éch. jx. rép. ass. (Heart of China, T2, Lotus 2, Robo 3, DD3). Env. liste. **Jean VANESSE, 19, rue Pont Castelain, 6500 Beaumont (Belgique). Tél. : 071.58.85.48.**

Ch. codeur et graphiste très sér. pour compl. groupe de démos sur Amiga. Pirate s'abst. ! **Christian ALEXANDRE, 6, rue H.-Berlioz, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.90.59.**

Club PC Damocles éch. soft. Env. liste, rép. 100 % ass., déb. acc., arnaq. s'abst. **Antonio LOPES, Le Cimarosa, bât. B1, 83130 La Garde. Tél. : 94.21.53.06.**

Ech. jx SMS R-Type + Altered Beast + World Cup 90 + Ghouls'n Ghost ctre jx de sport comme American Base. **Freddy LESAGE, 3 bis, rue Arthur-Lamendin, 62138 Douvrin. Tél. : 21.40.93.52.**

Cher. contact sér. sur STE. Ch. désespér. Dragon's Lair, merci à tous. **Gunther MAIWALD, square Samarobrive, bât. C, appt 87, 80000 Amiens.**

STE cher. corres. pour contact sér., dur. et rap. Env. liste, jx, util., contactez-moi vite, merci d'avance. **David LECLERCQ, 21, rue Pierre-Corneille, 27590 Pitres. Tél. : 32.49.36.33.**

A500 éch. softs ctre disks vierges. Liste ctre 1 disk. **John PYTKIEWICZ, Haute Malgrange, rue Jean-Lamour, chambre C204, 54500 Vandoeuvre.**

PC 486/33 cher. contacts pour éch. jx, utils, demos. Rép. ass. si liste jointe. **Pascal BONNAU, 44, square de Chantilly, 95380 Louvres.**

Cher. contact PC 386 VGA 3 1/2, cordon Soundblaster, déb. accep. **Gaëtan SEAU, 8, bld des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76 (W.-E.).**

A500+ cher. contacts sér. pour éch. prgs, idées, jx, utils, déb. acc., ch. demos (conf. : 2M). **Christophe LOURMAN, 57, rue d'Hautpoul, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 44.52.00.70.**

Ch. contact sur ST pour Dongeon Master. **Patrice SILLIARD, 1 bis, bld de la Paix, 91300 Massy-sur-Villaine. Tél. : (16-1) 60.11.33.07.**

Ech. news sur Amiga. Env. liste sur disk SVP. Rép. ass., déb. bienv. **Siegfried MOUNISSENS, 319, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

A500 cher. contact cool pour éch. de news, sér. et rapi, rép. à 100 %. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.**

Ech. jx, util. sur PC 5 1/4 et 3 1/2, rép. ass., arnaq. s'abst. **Samuel BLAZYK, BP 8, 59132 Glageon. Tél. : 27.57.01.93.**

Ech. jx sur ST exlusiv déb. Ach. jx. **Sébastien JOUETTE, 32, rue Léon-de-Maleville, 82000 Montauban.**

Ch. orig. Dragons Breath sur Amiga. Ech. ou vds jx sur même mach. Vds orig. CPC, poss. 30 D7 (P47). **Olivier FOURNIER, BP 147, 79303 Bressuire Cedex. Tél. : 49.65.01.10.**

Cher. contacts sur A500 en Aquitaine pour éch. jx, rép. ass. rap. et sérieuse, déb. admis. Env. liste. **Yann YONACHEN, 8, rue Rosalie, rés. Square du Midi, appt 432, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.49.46.41.**

PC 3 1/2 rech. jx stratégie Wargame réc. ctre jx au choix VGA seul. **Gerard BEAUDOUX, 51300 Drouilly. Tél. : 26.72.75.52.**

Rech. contact Atari STE pour éch. nbx jx et util. Env. liste, rép. ass. **Jean-Yves MASSE, 55, av. de Valdonne-les-Tilleuls, bât. 15, 13013 Marseille.**

Ech. et vds super news sur ST/STE (Age, Another World, Wings of Death 2, Populous 2, etc.), déb. accep. **Eric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.**

Cher. contacts sur A500 et 2000 dans tte la France, lents s'abst. ainsi que pas sér. **Sébastien SIMON, 13, bld Gustave-Roch, 44200 Nantes.**

Cher. contact sér. et rapide à 100 % sur Atari ST (jx, util., demo). **Stéphane DIOT, 12, rue des Cerceaux, 02880 Crouy.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 éch. nbx jx et util. (W.C. 2, PQ3, KQ5, Fascination). Env. listes, rép. ass. **Serge BOUTEILLER, 9, rue des Bateliers, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.37.39.73.**

Cher. contacts sér. et rap. sur A500. **Stéphane LEMAIRE, Sur le Bois, 61500 Boitron. Tél. : 33.28.67.51.**

Atari ST éch. jx, util., demos. Env. liste, rép. ass. **Bruno HENRY, 9, av. Michel-Goutier, 94380 Bonneuil. Tél. : 43.99.08.84.**

Ech. log. sur ST, contacts sér. et dur. **Xavier VENNER, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur.**

A500 cher. contact pour éch. rap., sér., dur. Poss. 450 jx. **Sandrine CHENIVESSE, La Rochette, bât. 8A, 07700 Bourg-Saint-Andéol. Tél. : 75.54.62.32.**

A500 éch. jx. Poss. : Deuteros, Leander, Hudson, Hawk, Blues Brothers, Elvira 2, First Samurai, Populous 2, Another Wo. **Jean-Louis BOUSQUET, 402, rte de Mende, 34730 Prades-le-Lez. Tél. : 67.59.50.74.**

PC 3 1/2 VGA SB rech. Space Shuttle. Poss. nbx news. Env. liste. Pas de vente, uniq. éch. **Nicolas THOREL, 2, bld Poederer, 51100 Reims. Tél. : 26.47.54.56.**

Rech. contacts hypersympas sur Amiga. Rép. ass. **Marc SANTUCCI, 181, av. Jean-Jaurès, 84700 Sorgues.**

PC éch. jx et util. près de Lyon (poss. Age, Powermonger, Tipoff, Realms, Heindall, Pitfighter). Env. listes. **Fabrice MALLET, BP 0104, 69591 L'Arbresle Cedex.**

Ech. démo sur ST 520. Env. liste. **Frédéric LE DU, 4, allée des Vergers, 94170 Le Perreux.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 cher. contact pour éch. log. Env. liste. Bretagne uniq. **Jacky GUILLOU, 22, cité de Carlouar, Louannec, 22700 Perros-Guirrec. Tél. : 96.23.06.91.**

A500 vds ou éch. jx sur tte l'Europe. Env. liste. **Thierry CUYPERS, 112, av. des Combattants, 1488, Genappe (Belgique). Tél. : 067.78.00.33.**

Cher. contact sur Amstrad (disk). Env. liste. Rép. ass. Distribue une fanzine : 5 F en tbres. **Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri-Ghesquières, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.**

Amiga/Atari 1 Mo vds SX petit px. Env. disk pour liste, ass. 100 %. **Fabrice CAMPAGNA, 13011 Marseille.**

1040 STE ch. contact sérieux pour éch. jx, demo. Env. liste. **Frédéric BOURU, 14, rue Villers Prés, 55400 Buzy.**

Ech. jx sur Atari ST, poss. news, demos, utils, jx. **Sylvain PILLARD, 37, rue de l'Avenir, 93240 Stains. Tél. : 48.26.11.47.**

Amiga et PC. Tout ce dont vous rêvez (news, utils, demo). Rép. ass. à 100 %. Déb. acc. **Jean-Michel AUBIN, cité Les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Ech. jx, demos sur ST (sér., rap., sympas), à bientôt. **Sylvain MARCHETTI, quartier Saint-Joseph, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.73.07.**

Ech. news, demos ST (sér., rap., sympas). **Roger MARCHETTI, quartier Saint-Joseph, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.73.07.**

Megadrive franç. + 4 jx ctre Superfamicom + 2 jx. **Adel BOUKHORS, 1, rue Jacques-Solomon, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 45.91.09.72.**

C64 éch., vds 500 jx, cassette. Env. liste, rép. ass. **Nicolas WARRET, 29, rue du 8-Mai, 62143 Angres.**

Ech. jx sur ST, rép. ass. si liste jte. Vds Track-Ball Atari : 150 F. **Eric TONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy Saint-Christophe.**

Ech. et vds nbses news pour ST/STE (Utopia, Megalomania, Robocop 3, T2, WWF), déb. bienv., arnaq. s'abst. **Sylvain AUGELON, Foyer Chanliau, appt 5, 71200 Le Creusot.**

Ech. sur STF jx, util., doc. rép. ass. **Pascal FAYARD, 1, rue Mechain, 02200 Soissons.**

A500 cher. contacts pour éch. jx, demos (cher. Vroom, Grand Prix, Formula One). **Jean-Paul JOURDAN, 12, rue des Serpollières, 69008 Lyon. Tél. : 78.01.36.88.**

Urgent ! ST cher. contacts demos, jx, util., Paris et rég. Rép. ass. Env. listes, pas sér. s'abst. **Leander FUCHS, 3, rue du Château-Montmagny, 95360 (banlieue parisienne). Tél. : (16-1) 39.84.00.69.**

Ech. jx ST (déb. acc.), poss. news. Cher. Epic, Grand Prix, préales ach. 100 F chac. même copiés. **Edouard DEWITTE, 47, rue du Jura, 33700 Merignac. Tél. : 56.47.25.47 (H.R.).**

Ech., vds news sur Amiga Atari ST PC. Vds news sur Gameboy : 150 F. Vds Gameboy neuve : 400 F. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.56.02 (W.-E. seul.).**

Salut Atariens, éch. lot of news : Moktar, Killerball, WWF, Word Class, Rugby, etc., déb. acc., rép. ass. si tbre. **Sébastien GOURGUES, lot. de la Gare, 40420 Brocas.**

Vds, éch. jx, demos, utils sur Amiga. Cher. modules, sources sur Devpac et sur Amos et aussi contacts Amos. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Ech. jx sur PC 3 1/2 ou 5 1/4. Contact sér. Env. 1 disq. pour liste. Poss. WC2, LSL5, Fascination et autres. **Stéphane CROISIER, 7, rue de la Cloche, 1201 Genève, Suisse.**

C64 ch. contacts rap. et dur. Ech. jx. Env. liste, rép. ass. en Belgique et en France. Gaetan WATHELET, 20, rue Pré-Saint-Jean, 5310 Liernu (Belgique). **081/65.58.21.**

Cher. contacts sur A500 (déb. acc.). Env. listes. **Laurent WENK, 5, rte de Sauverny, 1290 Versoix (Suisse). Tél. : 022.755.23.39.**

Cher. personne pouvant fournir photocop. p. 49 et p. 50 du Tilt n° 1 manquantes à mon exemplaire. **Patrick PACHY, 2, allée André-Chenier, 78260 Achères.**

Rech. contact sur Amiga. Rép. ass. durant tte la semaine. **Fabien GRINGOIRE, 5, rue du Rouge-Gorge, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.05.48.**

Ech. jx, démos, util. sur A500 (ts pays). Env. liste. First Samourai, Lotus 2, Advantage Tennis, etc.). **Reynald RUOLLO, 17, rue d'Oran, 62100 Calais.**

Ech. softs et doc. sur Atari 1040. Env. listes. Pas sér. s'abst. Rech. : Railroad Tycoon + doc. **Yanick VANDAMME, 189, rue Achille-Delattre, 7340 Colfontaine (Belgique). Tél. : 065.67.44.15.**

Ech. console MD jap. + 8 jx ctre Amiga ou Atari STE. Ech. Gamegear + Coluns + Mickey ctre Gameboy + 5 jx. **Jean-Jacques DONGAY, av. Jean-Moulin, 87310 Saint-Laurent-sur-Gorre. Tél. : 55.48.21.57.**

Ech. logs sur Atari. Cher. corres. éduc., util., jx. **Mustapha ELALAOUI, 5, rue Georges-Bataille, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.17.82.**

Ech. jx sur A500, rép. ass., contact dur. (Rodland, Lotus...). **Xavier MIQUEL, 7, chemin des Graves Poucharramet, 31370 Rieumes.**

Ech. jx et util. sur Amiga. Rép. ass. Env. liste. **Frédéric DELEZE, rue de l'Envol, 15, 1950 Sion (Suisse). Tél. : 027.23.18.44.**

A500 cher. contact pour éch. Env. liste, écr. uniq. **Patrice BREMOND, 46, bld Capitaine-Audibert, 83836 Gareoult.**

Ech. jx, utils Midi sur 1040 STF. Cher. Sons pour Roland D20. **Franck PANEL, 4, rue Roger-Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Amiga cher. contacts demos, Megademo, soundisk, Slide, etc. **Marc. Tél. : 42.35.83.25.**

Cher. contacts sur Amiga pour éch. jx et util. **David BROHAN, La Vigne, 35170 Bruz.**

1040 STE cher. contacts sér. pour éch. jx, utils, demo, dompub, musique. Env. liste, rép. ass. Bye ! **Alain LERAS, 33 ter, rue de la Figairasse, 34070 Montpellier.**

Ech. ou vds softs à px ridicule (poss. dern. news : BAT II, POP III, etc.) sur Aix-en-Pce : 3614 LEGEND BAL BBC.

Salut ! Vds news sur Amiga, contacts sympas et durables. Rép. ass. Ecrivez-vite ! A bientôt. début. acc. **Jean-Pierre COSTA, rue Sauvenière, 72, 4900 Spa (Belgique).**

Ech. news, utils, demos STE. Env. liste, rép. ass. (poss. Wolfchild, Robocop, another World, Fate, Ninja 2, etc.). **Patrice CAMPABADAL, chemin de Campagne, 30250 Sommières. Tél. : 66.80.05.14 (ap. 18 h).**

PC 5 1/4 cher. contacts pour éch. jx et util. Poss. : WC2, Eye of the Beholder 2, Lemmings. **David MASSE, 60, rue Dupaty, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.11.09.**

Ech. ou vds nbx log. sur PC 3 1/2 et 5 1/4, contact sér. et durable. **Thierry ROTLLAN, 3, rue Jacques-Molay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.**

PC Atari ST Amiga rech. contact sér. et durable, nbx jx, util. Env. liste, rép. ass. **Stéphane BELLIER, 13, allée d'Anjou, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.53.45.**

Déb. sur ST 1040 cher. contacts sur tte la France pour entrer dans le domaine des jx nvtés. **Serge ROUXEL, 17, rue Léon-Gambetta, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.74.39.**

A500 rech. correspondants pour éch. jx, demos, util., rapidité ass., ambiance sympa. **Benoît QUENU, 11, rue des Frères-Caudron, 80100 Abbeville.**

Ech. jx sur 1040 STF et 520 STF, rép. ass. à 200 %. Env. listes ou tél. **Dominique PAPILLON, 30, parc de Tivoli, 28210 Nogent-le-Roi. Tél. : 37.51.32.61 (ap. 19 h le W.-E.).**

Cher. contact durable pour éch. ou ach. jx sur C64. Env. liste, K7 et disk. **Laurent DEPOUX, Rés. le Dauphin d'Or, bât. 1, 127, rue de la Tramontane, 34280 Carnon.**

Je poss. ttes les news sur Atari ST si vous en voulez, tél., écriv. **B. DESHAMS, chemin de l'Arpentis, 10000 Troyes.**

Tous possesseurs d'un PC VGA (+ Sound Bl.) éch. softs. Env. listes sans perte de temps. **D. DEBUSSCHERE, av. F.-V.-Kalken, 5 BT 50, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Cher. contact Amiga, demo, Ishowsi, anims, musax 1 ou 2 Mg). **Stéphane DELAUNE, 17, rue de l'Eglise, 80170 Viencourt-l'Equipee. Tél. : 22.42.35.35.**

Ch. contact sér. sur Amiga pour éch. connaissance et log. de préf. sur 2000 + DD, rég. 93. **Bernard BOUCHU, 7, rue de la Concorde, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.14.71.**

# ACCROISSEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA
## ( A3000 / A2000 / A500+ / A500 / A1000 )




Bus+ — DataFlyer

## LA LIBERTE DU CHOIX : SCSI - IDE - SCSI/IDE

### DataFlyer SCSI
LE GRAND CLASSIQUE

**A2000**

| | |
|---|---|
| DataFlyer 45 (*) | 2.850 F. |
| DataFlyer 52 Q | 3.290 F. |
| DataFlyer 105 | 4.450 F. |
| DataFlyer 210 Q | 9.750 F. |

**A500**

| | |
|---|---|
| DataFlyer 500/45 (*) | 3.250 F. |
| DataFlyer 500/52 Q | 3.650 F. |

(*) Dans la limite des stocks disponibles

### DataFlyer IDE
Nouveau contrôleur combinant la rapidité de transfert et l'économie des disques AT/BUS

**A2000**

| | |
|---|---|
| DataFlyer IDE 45 | 2.590 F. |
| DataFlyer IDE 52 Q | 2.990 F. |

**A500**

| | |
|---|---|
| DataFlyer IDE 500/45 | 3.050 F. |
| DataFlyer IDE 500/52 Q | 3.490 F. |

### DataFlyer SCSI/IDE
Nouveau : la possibilité d'utiliser en même temps les deux standards sur votre AMIGA

**A2000**

| | |
|---|---|
| DataFlyer SCSI/IDE 45 | 2.990 F. |
| DataFlyer SCSI/IDE 52 Q | 3.450 F. |

**A500**

| | |
|---|---|
| DataFlyer SCSI/IDE 500/45 | 3.590 F. |
| DataFlyer SCSI/IDE 500/52 Q | 3.990 F. |

## EXTENSIONS MEMOIRES

### AMIGA A-500 Plus
MICROBOTICS M502
EXTENSION 1 MO

PRIX à la baisse

Permet de faire passer l'Amiga-500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.
M502 ........... 525 F.

### EXPANSION SYSTEMS — BASEBoard 4 PLUS
Permet de faire passer l'Amiga-500 PLUS à 5 MO de RAM au total, en donnant un total de 2 MO de chip Ram et 3 de fast Ram

| | |
|---|---|
| BASEBOARD 4 PLUS peuplée 0K | 850 F. |
| BASEBOARD 4 PLUS peuplée 2 MO | 1.650 F. |
| BASEBOARD 4 PLUS peuplée 4 MO | 2.350 F. |

**A500**

| | |
|---|---|
| BASEBOARD peuplée 0K | 950 F. |
| BASEBOARD peuplée 2 MO | 1.750 F. |
| BASEBOARD peuplée 4 MO | 2.450 F. |
| BASEBOARD peuplée 6 MO | 3.750 F. |

### DataFlyer — DATA FLYER RAM
Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

**A500**

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

**A2000**

la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

**DATAFLYER RAM**

| | |
|---|---|
| peuplée 0K | 850 F. |
| 2 MO | 1.700 F. |
| 4 MO | 2.600 F. |
| 8 MO | 3.990 F. |

### 8-UP ! (DIP)
2/8 MO (A2000)

**MICROBOTICS**

| | |
|---|---|
| 2 MO | 1.750 F. |
| 4 MO | 2.650 F. |
| 6 MO | 3.600 F. |
| 8 MO | 4.450 F. |

### AMIGA 1000
NOUS NE VOUS OUBLIONS PAS
VOUS EN REVIEZ — BUS PLUS VOUS L'APPORTE

| | |
|---|---|
| BOITIER EXTENSION 2/8 MO peuplé 2 MO : | 2.490 F. |
| BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER SCSI 52 Q | 3.990 F. |
| BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER IDE 45 | 3.490 F. |

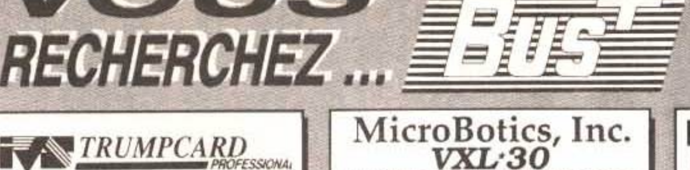
(Toutes ces cartes sont adaptables sur A2000 / A500+ / A500)

### TRANSFORMEZ VOTRE A500 / A500+
EN STATION DE TRAVAIL ERGONOMIQUE



Stand en métal permettant l'installation du moniteur, du second lecteur et de l'alimentation de votre Amiga (stand à la couleur de l'Amiga)

STAND AVA500/500+ ....... 690 F.




### TRUMPCARD PROFESSIONAL
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

| | | |
|---|---|---|
| GRANDSLAM A2000 | | 2.600 F |
| GRANDSLAM A500 | | 3.300 F |
| **A2000** | | |
| GRANDSLAM HC 52Q | QUANTUM LP 52S (14-19 mS) | 5.490 F |
| GRANDSLAM HC 105Q | QUANTUM LP 105S (14-19 mS) | 7.300 F |
| **A500** | | |
| GRANDSLAM 500/52Q | QUANTUM LP 52S (14-19 mS) | 6.490 F |
| GRANDSLAM 500/105Q | QUANTUM LP 105S (14-19 mS) | 8.300 F |
| **TRUMPCARD PRO** | | |
| TRUMPCARD PRO HC 52Q | QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) | 4.550 F |
| TRUMPCARD PRO HC 105Q | QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) | 6.390 F |
| TRUMPCARD PRO 500/52Q | QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) | 5.550 F |
| TRUMPCARD PRO 500/105Q | QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) | 7.450 F |
| **TRUMPCARD** | | |
| TRUMPCARD HC 45 | FUJITSU (25 mS) | 3.650 F |
| TRUMPCARD HC 52Q | QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) | 4.890 F |
| TRUMPCARD 500/45 | FUJITSU (25 mS) | 4.550 F |
| TRUMPCARD 500/52Q | QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) | 4.850 F |

### HAM - E HAM - E +
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive

Prix HAM-E 3.250 F HAM-E+ 4.750 F

COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

### MegAChip 2000/500
Offrez à votre Amiga 2 MO de mémoire vidéo !

Installation simple et rapide. Compatible avec la plupart des cartes accélératrices, et beaucoup d'autre périphériques. Livrée peuplée d'1 MO pour atteindre 2 MO.

MegAChip 2000/500 : ........ 1.790 F
(livrée sans le Super fat Agnus)

### SECURE KEY
Contrôlez les entrées des tiers sur votre Amiga. Pour A2000 et A3000. Installation simple et rapide.
SECURE KEY : ........ 730 F

**Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE**

### MicroBotics, Inc. VXL·30
LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

**Enfin une carte accélératrice intelleigente et modulable ! Choisissez la carte accélératrice adaptée à vos besoins !** Les cartes VXL30 étant totalement évolutives, vous pourrez à tout moment décider d'y ajouter ou d'en modifier les éléments. Vous pourrez ainsi optimiser les performances de votre carte VXL30 au rythme de l'évolution de vos propres exigences.

| | |
|---|---|
| • VXL 25 ECO | 2.890 F. |
| • VXL 25 ECO +68882 | 4.390 F. |
| • VXL 25 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst | 6.990 F. |
| • VXL 40 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst | 8.790 F. |
| • VXL 50 + MMU +68882 + 2MO RAM B. burst | 11.190 F. |

### PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)

**PROFESSIONAL SCANNER**

• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet.• Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix : ........ 9.500 F

**XL HANDY SCANNER**

Largeur de scan 128 mm. (permet de scanner des demi-pages) 400 DPI. 32 niveaux de gris. Prix : ........ 2.350 F

| | |
|---|---|
| Lecteur interne Amiga A500 | 560 F. |
| Alimentation A500 | 450 F. |
| Extension A500 avec horloge et interrupteur | 290 F. |
| Extension A500 sans horloge | 260 F. |

### K C S — POWER PC BOARD (A500)
La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

**POWER PC BOARD** maintenant disponible pour A2000 et A3000.

**VERSION 3.0** maintenant encore plus performant • EGA/VGA • Driver souris KCS • Ram disk MS-DOS • Vitesse 11 MHZ

| | | |
|---|---|---|
| **A500** | | |
| KCS POWER PC BOARD A500 | nouveau prix | 2.200 F |
| KCS POWER PC BOARD A500 (sans MS-DOS etc.) | nouveau prix | 1.900 F |
| KCS POWER PC BOARD A500 PLUS | nouveau prix | 2.200 F |
| KCS POWER PC BOARD A500 PLUS (sans MS-DOS etc.) | nouveau prix | 1.900 F |
| **A2000 - A3000** | | |
| KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 | | 2.750 F |
| KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 (sans MS-DOS etc.) | | 2.450 F |

### TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER

**SAMPLER MK 2**

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde) • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough) • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000 Prix 550 F

**INTERFACE MIDI**

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. Prix 400 F

**MOUSE-JOYSTICK**

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix 155F

### CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000, le choix, vous l'avez !

**CHANGE KICKSTART ELECTRONIQUE**
Passez du 1.3 au 2.0 sans éteindre votre Amiga. Appuyez 5 secondes sur les touches de reset ... et changez de KS sans attendre. Prise simple et rapide.

| | |
|---|---|
| ELECTRONIC CHANGE KICKSTART (sans ROM KS1.3 ou 2.04) | 390 F. |
| CHANGE KICKSTART classique (sans ROM) (Vous permet de Booter sous 1.3, ou 2.0, ou plus) | 240 F. |

### BON DE COMMANDE BUS PLUS — A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT
**BUS PLUS** 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM ........
ADRESSE ........
VILLE ........ CODE POSTAL ........

| Qté | ARTICLE | PRIX unit |
|---|---|---|
| | | |

FRAIS DE PORT
Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France
TOTAL

AMIGA
Chèque / CCP / Carte Bancaire
expire à
Date
Signature

**TILT MICROLOISIRS**

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèse.

**Abonnements :** tél. : (16-1) 64 38 01 25.

**RÉDACTION**
**Rédacteur en chef**
Jean-Michel Blottière (2184)

**Directeur artistique**
Jean-Pierre Aldebert (2170)

**Secrétaire de rédaction**
Philippe Seiler (2189)

**Rédacteur**
Guillaume Le Pennec (2186)

**Première maquettiste**
Christine Gourdal (2191)

**Maquettiste**
Marie-José Estevens (2188)

**Photographe**
Eric Ramaroson (2192)

**Secrétariat**
Juliette van Paaschen (2196)

**Ont collaboré à ce numéro**
Thomas Alexandre, Cécile de Bary, Francis Blanchard, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent Decomble, Laurent Defrance, Sylvie Dulon, Sophie Dumas, Elisabeth Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermellin, François Hermellin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Marie-Hélène Laugier, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Merillion, Axel Munschen, Brigitte Najac, Amédée Nèfles, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, Spirit, David Téné, Jérôme Tesseyre, Emmanuel Vigier.

**MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS**
Marie Poggi et François Julienne (2200)

**ADMINISTRATION-GESTION**
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

**Directeur de la publicité**
Antoine Tomas (2204)

**Chefs de publicité**
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

**Assistante de publicité**
Cécile-Marie Réyé

**Ventes**
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

**Service abonnements**
**Tél. : (1) 64.38.01.25.**
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Etranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

**Promotion**
Marcella Briza (2161)

**Directeur Administratif et Financier**
Margareth Figueiredo (2499)

**Fabrication**
Jean-Jack Vallet (2166), Thérèse Rentière

**Éditeur**
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
**Éditions Mondiales S.A.** au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

**Président-Directeur Général :**
Francis Morel

**Directeur délégué :**
Jean-Pierre Roger





**Couverture :** Jérôme Tesseyre, Imaciel.

**Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger**
**Dépôt légal : 3e trimestre 1991**
**Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec, Eurocomposition, Image, Photogravure de l'Ouest.**
**Imprimeries : Sima-Torcy-Impression, 77200 Torcy.**
**Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.**


# petites annonces

Trock, PC, jx, ttes rég., tt univ. RTEL : BAL, PCNAZ, sympa les PC. Acc. ts les jx, tt le monde. **Jean-Vincent LAMY, 10, rue de Dunkerque, 38550 Péage de Roussillon.**

Stop ! Vds ou éch. jx pour ST à des px TB. Rép. rap. et ass. Poss. Robocop 3, WWF, Grand Prix. **Fabien BEN, La Chute, 72250 Parigne l'Evêque. Tél. : 43.75.92.47.**

Vds ou éch. Volumm4DJR ctre Amos orig. Cher. contacts sur Amiga, sér., rapide, demos, jx, util. **Jean-Baptiste MONVILLE, Le Bourg, 76540 Ypreville-Biville.**

A500 (1 Mo) ch. contacts sér. pour éch. jx (Gods, Kick Off 2, Full Contact, Swiv...). **Fabrice TARTAGLIA, 4 bis, rue Georgette-Rostaing, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.51.37.**

Ech. console Atari 2600 + jx + mob. 104 Peugeot BEG ctre A500 + jx ou Master System + jx, dépt 93. **Thierry. Tél. : (16-1) 43.09.12.80.**

A500 cher. contacts sér. dans tte la France. Env. listes, plus de 500 jx vous attendent ! **Sylvain ZORZIN, chemin Delmas, Bas-Pays, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.66.76.**

PC AT VGA cher. cont. (31/2), déb. bienv. Env. liste, rép. ass. **Benoît GALLY, Bonaz, 01590 Dortan. Tél. : 74.77.75.63.**

Cher. contacts sér. pour éch. jx et util. Env. liste, rép. ass. sur PC 5 1/4 EGA, VGA. **Xavier LAMY-ROUSSEAU, 23, rue Albert-1er, 54800 Jarny. Tél. : 82.33.13.11.**

Urgent ! Ech. sur NES : SOS Fantomes 2 ctre Iron Sword ou Megaman 2. **Olivier CHARRIER, La Prellière-les-Chatelliers, Châteaumur, 85700 Pouzauges. Tél. : 51.92.21.03.**

Ech. jx sur STE, rép. ass. Rech. util. Budget, etc. **Pascal HAYART, 19, rue Berthelot, 62800 Lievin. Tél. : 21.29.49.74 (ap. 19 h).**

Rech. contacts pour éch. jx sur CPC 6128, durable et sér. Env. listes. **Christophe MOUNIER, rue Sainte-Marie, 07100 Annonay. Tél. : 75.32.35.07 (entre 12 et 18 h).**

Rech. pour Sound Blaster PC, log. d'éd. de courbes sons, Voice Editor. **Christian ROULLIER, 5, rue Camille-Desmoulins, 38000 Grenoble.**

Programmeur, graphiste, je digitalise photo, video K7 sur ST. **Ollivier HESSE, 24, rue du Stade, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.21.03.**

Ech. jx MSX sur disk. Poss. nbx news : Xak 2, Aleste 2. Vds également jx sur disk et K7. **Christophe SCHLOUPT, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles-sur-Nied. Tél. : 87.64.52.60.**

Cher. contact sér. sur PC 3 1/2 et 5 1/4, VGA. Poss. nbx log. (Terminator II, Crime Wave), rép. ass. **Laurent VAN CALSTER, rue de la Forêt 10, 6570 Tenneville, Belgique.**

PC VGA ts formats, éch. nbx jx et util. Env. liste. **Gilles MONCOURIE, 12, allée de la République, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40.38.94.**

Vds ou éch. jx sur PC ts formats : Age, Falcon 3, Advantage Tennis, Elvira 2, Gunship 2000, Rocketeer, etc. **Manuel KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens.**

PC AT VGA cher. cont. (31/2), déb. bienv. Env. liste, rép. ass. **Benoît GALLY, Bonaz, 01590 Dortan. Tél. : 74.77.75.63.**



## CLUB

Rejoignez le cercle des derniers Atariens ! Cenacle news N° 10-80 pages + 2 disks : 75 F ! Dom-Pub XL/XE. **Club Cenacle Atari XL/XE, BP 49, 95110 Sannois.**

Rech. club, éch. jx et amateurs jx de rôle ST sur Lyon. **Jérémy ENRICO, 96, rue Trarieux, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.22.13.**

A vendre plus de 70 adresses de fanzines, clubs pour Amstrad, Atari, Amiga pour 18 F + enveloppe tbrée. **Hugues LAMBERT, 3, Le Solençon de Boutiers, 16100 Cognac.**

A500+ ch. solutions et contact pour jx Cadaver Globiins Spindizzy World Worbench 2 fusion Paint. **Serge LOPEZ, rue Clair Soleil, 34160 Sussargues. Tél. : 67.86.52.66.**

Les hypocondriachs ont créé leur propre fanzine sur micro et consoles, délire assuré. Env. 3 tbres 2,50 F. **Nicolas PROUTEAU, 27, rue Benoît-Frachon, 85000 La Roche-sur-Yon.**

Cher. club sur région 76 sur STE et région 80. **David DUMONT, 8, rue Georges-Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen.**

PC-Darkness of chaos corp. vous avez un besoin de soft ! Write now ! All Europe ! **Chaos Corporation, 118, av. du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles, Belgique.**

Des centaines de demos Amiga (600). Jdre 1 disk pour liste. Pirates, s'abst. ! Vds nbses rev. Micro. **Stéphane THULLIER, 9, rue G.-Basquin, 59810 Lesquin.**

Amiga : vds jx, util., demos, DP, très nbx log. à votre disp. Env. 1 disk pour liste. **T7, BP 14, 7333 Tertre (Belgique).**

Nveau club C64/128 cher. membres : news, mag., concours, éch., conseils, etc. et c'est gratuit ! **Widsom, 2, imp. des Courlis, 44118 La Chevrolière.**

Bad influence Belgium Atari swap all the news on everywhere. Contact your for list (2*g000 games ! ). **Frédéric VIGNOUL, rue du Couvent 87, 89, 4020 Jupille, Belgique. Tél. : 041.62.12.21.**

Amigaloman, vous désirez des jx, utils, demos, DP, une seule adresse, rép. ass., sér. et rap. **Johnny TRAMONTIN, 8, rue Sainte-félicité, 7012 Flenu (Belgique). Tél. : 065.82.47.50.**

En souscription : Pin's dédie micro qualité top AB pour rens. Env. une envel. tbrée. **Philippe JALOUX, 11, rue Louis-Blanc, 11100 Narbonne.**

Club Atari vds Dompubs à 5 F, vds Blitz V. 3.3 + câble 190 F, cher. électro., codeurs, DP Atari XL. **Laurent MATHOUT, The Computer's Dompub Club, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Je rech. 1 groupe pour faire 1 fanzine sur STE (pers. faisant pes sup. demos et autre qui peut m'appr.). **Sylvain BUSCATO, 3, place des Pins, 3345 Izon.**

ST & Co assos du ST prop. son mag. stupéfiant et divers services pour recev. le zine : 15 F ou + renseignem. **ST & Co Stupefiant, 47, rue de Liers, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.25.14.59.**

Cher. club pour PC 1512 pour éch. jx et utils (le W.-E.). **Dominique CHRETIEN, 15, rue Van Gogh, 95420 Magny-le-Vexin. Tél. : (16-1) 34.67.16.11.**

Le club CCCU prop. des sources et des listings en Amos. Jdre une envel. tbrée pour inscript. **Dominique TIMMER, 2, rue de Simbach, 57520 Alsting. Tél. : 87.99.11.48.**

Groupe légal cher. graph., début. accep. si créatif pour réal. demos sur Amiga. **Pascal ROY, 63, chemin du Pré-Rond, 73190 Saint-Baldoph. Tél. : 79.28.22.33.**

Pixel un nouveau groupe de demos cher. des coders et des music. pour leur prem. réalis. **Frédéric BERTRAND, 46, rue Roger-Salengro, 59880 Saint-Saulve.**

Nouveau et unique le club demoword vous prop. des éch. de demos (logons systeme fefesse, etc.). **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor-Derode, 59800 Lille.**

Club Amiga, C64, PC cher. memb. très cool pour délirer à max. Nous aussi être cool bouhamas. **Yannick BOCHET, Club CCCU, 3, rue Emile-Drouillas, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.06.66.**

Pour tous renseigne. env. 1 disk + 27 F belges en tbres. **Club Mystery, BP 1513, 6000 Charleroi, Belgique.**

Le club PC Kids ouvre ses portes. Ech. et vds jx sur PC 5 1/4. Env. liste SVP. **Philippe GALOIN, Club PC Kids, rue de Grozel, 46200 Souillac.**

Amigafans pour vous des news à gogo à px gaga. Env. D7 pour liste + vds cart. Action Replay 3 : 300 F. **Marc GUILLABERT, 10, allée des Tilleuls, 37400 Amboise.**

Terminasoft club ST éch., vds log. en tt genre. Env. liste, déb. acc. px bas. **Terminasoft, 46, rue de Selle, 59730 Solesmes.**

Adhérer ts gratuit. au club Wisdom sur C64/128... News, Dompub, concours, mag., serv. répar. **Club Wisdom, 2, imp. des Courlis, 44118 La Chevrolière.**

Cher. club ou contact sér. sur dept 50. Ech. soft poss. (NES). **Anne-Lise GOURDON, 10, cité des Mielles, Siouville-Hague, 50340 Les Pieux.**

Club légal, Arachnoids, vds ou éch. domaines publics. Contactez-nous. Px vte : 10 F en tbres. **Olivier LORRY, 18, rue Jean-Jaurès, 62510 Arques. Tél. : 21.98.51.90.**

Nbx log. Dompub pour PC ts formats, cat. grat., jx, util., langage éduc., divers. **Susan BLOCH et Bob PEARSON, 12, rue de l'Ours, 68000 Colmar.**

Vds jx, demos, utils Amiga. Env. un disk + 2 tbres, ach. jx sur STE. **Gilles GALOU, 33, rue du Souvenir-Français, 53000 Laval.**

Vous cher. Dompubs pour CPC/CPC+ : demos, fanzines, util., jx. Dem. notre catal. **AXIA Diffusion, Domaine Public pour CPC/CPC+, 152, rue de By, 77810 Thomery.**

Vds dompubs à 5 F, vds copieur Blitz, vers. 3.03 + câble : 190 F, ach. épave de micro, cher. électroniciens. **Laurent MATHOUT, The Computer's Dompubs Club, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Zikos franç. rech. groupe de qual. pour produire des démos. Zox is back in business ! C'ul8ter. **Antoine ROTEREAU, 7, imp. des Renoncules, 72560 Changé. Tél. : 43.40.01.85.**

Cher. contact sur Amiga et Atari ST et megadrive sur Suisse uniq. **Fred HUG, Genève. Tél. : 48.94.50.**

Amiga ch. contacts avec débts(es), jdre 1 disk, rép. : 300 %, adhésion au club : gratuit ! A+. **Pascal GUILLOT, Poste restante, av. Thiers, 06000 Nice.**

# Complétez votre collection

## Bancs d'essai



## Dossiers



## Challenges



## Hits

## SOS Aventure



## Hors-séries



## Solutions



## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement,
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Attention, les premiers numéros, jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

**Je désire recevoir les numéros suivants :**

______________________

**Nombre de numéros** ☐

**Somme totale** ☐

**Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :**

**chèque** ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

**NOM :** ____________

**Prénom :** ____________

**Adresse :** ____________

**Code postal :** ____________

**Ville :** ____________

Délai d'expédition : 6 semaines.

# KCS Power PC Board

**Nous vous avions présenté il y a un an environ la première version de cet émulateur PC pour Amiga. La dernière version, troisième en date, apporte de nombreuses améliorations.**

Rappelons que cette carte s'insère tout simplement dans le port d'extension situé sous l'*Amiga* (celui réservé habituellement à l'extension mémoire). L'installation n'invalide donc pas la garantie, la machine n'étant pas ouverte pour mettre en place l'émulateur. En mode *Amiga*, cette carte apporte 512 Ko de mémoire supplémentaire, complétés de 512 autres Ko de RAM-Disk (la carte est peuplée d'un Mo mais seuls 512 Ko peuvent être reconnus directement par l'*Amiga*) et d'une horloge sauvegardée par pile. Mais c'est bien entendu en mode *PC* que la KCS prend tout

### Avec la carte KCS, transformez votre Amiga en PC !

son sens. Le lancement en mode *PC* peut s'effectuer soit à partir de la disquette d'installation, soit directement à partir d'une partition dédiée *PC* de votre disque dur. La liste des disques durs compatibles est longue, mais certains restent cependant non gérés. La carte est architecturée autour d'un NEC V20 cadencé à 8 MHz. Il s'agit donc d'un émulateur PC XT. Toutefois la version 3 du driver d'émulation dispose d'intéressantes fonctionnalités. Tout d'abord, elle gère tous les modes graphiques couleur du *PC* : CGA, EGA mais aussi VGA, le tout en 16 couleurs, sans oublier le mode Hercules. En mode VGA 16 couleurs, l'émulation est parfaite (il n'existe quasiment aucune différence entre les couleurs *PC* d'origine et les couleurs émulées), mais le programme ralentit beaucoup pour gérer ces couleurs. Il met à profit un système intelligent pour reconnaître le nombre de couleurs effectivement utilisées et passer éventuellement en 8, 4 ou 2 couleurs pour accélérer l'affichage. A ma connaissance, la KCS est le seul émulateur *PC* sur *Amiga* capable de gérer le VGA 16 couleurs, ce qui est un « plus » certain. Le driver gère aussi les drives *Amiga* (jusqu'à quatre unités, 3.5 pouces et 5.25 pouces, pouvant disposer d'une mémoire tampon pour accélérer les accès disque), les ports série et parallèle, la souris (drivers Mouse Systems, Genius, Microsoft, etc), les deux joysticks et le son. Les extensions mémoire complémentaires (extension sur la carte du disque dur par exemple) sont

### Attention, certains jeux PC ne boot pas sur l'Amiga/KCS

reconnues sans problème. La carte est livrée avec la version 4.01 de MS-DOS (version trop gourmande en mémoire). En revanche, vous aurez droit au manuel intégral de Microsoft, ce qui est d'autant plus appréciable que certains autres émulateurs ne fournissent même pas le DOS !

Qu'en est-il de la compatibilité ? Eh bien, en ce qui concerne la lecture des disquettes, il n'y a aucun problème, l'émulateur gérant parfaitement le format MS-DOS et même les formats non standards des logiciels protégés. Pour les logiciels eux-mêmes, l'enthousiasme doit être tempéré. Si la très grande majorité des logiciels sérieux fonctionnent sans problème, y compris en mode VGA 16 couleurs (j'ai pu ainsi faire fonctionner parfaitement *Graphic Workshop*, un shareware dédié à l'affichage, à la conversion et au retravail d'images de différents formats et résolutions), les jeux pour leur part sont beaucoup plus sujets à caution. Il semble principalement s'agir de problèmes de registres couleur et il est probable que le changement de paramétrage de l'émulation puisse venir à bout du problème dans certains cas.

En conclusion, si vous voulez mettre l'émulation *PC* à profit pour bénéficier de la formidable logithèque *PC* dans le domaine professionnel, la carte KCS vous donnera entièrement satisfaction, d'autant qu'elle est la seule à proposer actuellement le mode VGA 16 couleurs. En revanche, si vous pensiez principalement jouer, l'émulation risque de vous poser quelques problèmes (carte KCS pour Amiga, importé par Bus Plus ; prix : I). Jacques Harbonn

# Quaterback

**La sauvegarde régulière de vos disques durs Amiga est un impératif capital pour qui veut éviter de perdre des données. Quaterback facilitera grandement la vie de tous les utilisateurs. En effet, il permet d'automatiser cette sauvegarde grâce à des menus d'options très variés.**

Depuis quelques temps les disques durs sur *Amiga* sont devenus accessibles à un plus large public, grâce à la démocratisation de leur prix. Le disque dur est un outil indispensable pour qui veut travailler sérieusement avec son *Amiga*, tant par ses capacités de stockage que par la vitesse d'accès aux données. Cette vitesse d'accès est d'ailleurs améliorée par le FFS (Fast File System), que Commodore n'a pas cru bon d'intégrer à la gestion des drives (On se demande bien pourquoi, d'ailleurs !). Le disque dur souffre de sa relative fragilité, qui impose des sauvegardes régulières pour prévenir tout risque de perte de données. Si cette sauvegarde est possible par le CLI, elle reste bien peu pratique et surtout très longue. *Quaterback* se propose de vous faciliter la tâche. Le programme n'est pas protégé et peut donc s'installer facilement sur disque dur (faites cependant une copie sur disquette). *Quaterback* commence par faire la liste de tous les fichiers présents sur l'unité concernée, ce qui peut prendre un certain temps mais offre aussi des avantages, comme vous le verrez. Une fois cette liste établie, vous pourrez la sauvegarder sur disquette ou l'imprimer. Le programme vous permet de sauvegarder, soit l'ensemble des fichiers (pour la première sauvegarde), soit une sélection de votre choix (pour les sauvegardes complémentaires suivantes). Cette sélection peut s'effectuer de diverses maniè-

### Pour une sauvegarde facile des DD Amiga

res : soit par le bit d'archive (qui permet de connaître les fichiers déjà sauvegardés), soit en fonction de la date de création (d'où

l'intérêt de tenir à jour la date et l'heure, même lorsque l'on ne dispose pas d'horloge sauvegardée), soit en effectuant une recherche sur les noms (en mettant à profit éventuellement les jokers « ? » et « * »), soit enfin en choisissant vous-même dans la liste les fichiers que vous voulez sauvegarder. Le programme signale en permanence le nombre de disquettes dont vous aurez besoin pour la sélection en cours. *Quaterback* est à même de travailler avec deux drives pour accélérer le travail et de gérer tous les disques durs et streamers reconnus par l'*Amiga* DOS. Le programme ne bloque pas le fonctionnement multitâche de l'*Amiga* et vous pourrez travailler à d'autres occupations pendant ces sauvegardes. Les restaurations disposent des mêmes facilités de traitement : restauration complète ou partielle, dans le répertoire d'origine ou dans un autre. En conclusion, *Quaterback* remplit parfaitement sa fonction et vous facilitera la vie pour ces sauvegardes si fastidieuses mais si importantes (disquette CCS, francisé par CIS ; prix : nc).

Jacques Harbonn

❍❍❍

# Double Disk

Les programmes *PC* (les logiciels « sérieux », mais aussi les jeux) deviennent de plus en plus gourmands en ce qui concerne la place requise sur le disque dur. La plupart occupent couramment 4-5 Mo et imposent une installation sur le dur. Mais voilà, nos disques ne sont pas extensibles. Si les 40 Mo habituellement proposés pouvaient suffire il n'y a pas si longtemps, il faut désormais tabler sur 80 ou 120 Mo pour pouvoir « tenir » au moins quelques mois ; et en dépit de la baisse de prix, les disques durs de grande capacité restent coû-

### Plus de place sur un disque dur PC...

teux. Double Disk vous propose une solution logicielle pour pallier cet état de chose. Il s'agit d'un compacteur travaillant en temps réel, que ce soit à la lecture ou à l'écriture, et de manière transparente. L'installation s'effectue aisément. Le mode de fonctionnement est assez original. Double Disk crée un fichier fixe caché sur votre partition normale, correspondant à la nouvelle unité qu'il a redéfinie. Jusqu'à dix nouvelles partitions compactées peuvent ainsi être définies, cohabitant avec les partitions normales. A l'usage, les performances sont tout à fait honorables. Les ralentissements restent très modérés, pour peu que l'on dispose d'un processeur puissant (386 SX au minimum). En revanche, le compactage est moins puissant que ne le laissent supposer les publicités. Les algorithmes de compactage utilisés sont très efficaces sur le graphisme, les fichiers-son ou les textes, mais beaucoup moins sur le code

### 160 Mo de données sur un DD de 40 !

programme. Ainsi, la compression moyenne relevée pour divers programmes de jeux (tous fichiers confondus) était de 25 % environ, tandis que certaines images (icônes de Visual Basic par exemple) ont pu voir leur occupation disque chuter de 75 % (ce qui permettrait donc de stocker 160 Mo de données sur un simple disque dur de 40 Mo !). La compatibilité avec les programmes et autres utilitaires est excellente, et l'on peut recourir sans problème au DOS, PC Tools ou Norton Utilities pour gérer ces unités. Il faut toutefois prendre deux précautions : ne pas utiliser de cache disque sur la partition « portant » vos unités compactées (sous peine de plantage logiciel) et surtout déconnecter les unités compactées avant toute réorganisation du disque dur. Un bon utilitaire, qui pourra donner un peu d'air à vos disques durs surchargés (disquette Vertisoft pour *PC* ; prix : F).

Jacques Harbonn

# GramR

**Peu performant en ce qui concerne la correction orthographique, GramR s'avère en revanche très puissant pour tout ce qui touche à la conjugaison et aux corrections grammaticales. Un soft utile.**

De nos jours, tout traitement de texte un peu performant est doté d'un correcteur orthographique. Mais quelle que soit la puissance de ce correcteur, il ne peut contrôler que l'existence ou non des mots figurant dans le texte traité, sans tenir compte du contexte. Ainsi, que ce soit pour *Le Rédacteur 3* sur *Atari ST* ou pour *Word* version *Windows* sur *PC* (deux références en la matière), une phrase du type : « Je mordrait ces pomme à belle dans » est considérée comme dépourvue de faute ! C'est ici que les correcteurs grammaticaux peuvent apporter une aide précieuse. Nous avons choisi de vous présenter ce mois-ci un nouveau venu, *GramR*, qui fonctionne sur toute la gamme *PC*. Avant toute chose, signalons que le programme ne fonctionne que sous *Windows*. *GramR* tire son appellation du langage du même nom dédié à l'étude linguistique. Notre *GramR* combine trois fonctions : conjugueur (le Bescherelle à portée de souris !), correcteur orthographique et correcteur grammatical. *GramR* fonctionne indépen-

### Pour conjuguer sans faute sur PC

damment du traitement de texte, mais en revanche accepte la majorité des formats : *Word*, *WordPerfect*, *Write*, *Works* et autres *Textor*, sans oublier l'indispensable *ASCII*. Le programme travaille selon deux modes : mode immédiat, parfait pour tout texte inférieur à dix pages, et mode différé pour les longs textes, qui seront ainsi traités en tâche de fond. La correction orthographique et grammaticale est simultanée.

En ce qui concerne la correction orthographique, *GramR* est un bon cran en-dessous de nos deux références. Ainsi, il bute sur sept mots de la dictée 89 du championnat d'orthographe que *Le Rédacteur 3* ou *Word* connaissent. Cependant, il reste très honorable pour la pratique courante. Son analyse détecte en revanche bon nombre de fautes grammaticales. Dans notre phrase d'exemple du début (« Je mordrait ces pomme à belle dans »), *GramR* trouve « mordrait » et « pomme », mais laisse passer

### GramR ne résout pas tous les problèmes

« dans », qui demande, lui, la compréhension réelle de la phrase, ce qui est actuellement hors de portée des programmes, même sur gros systèmes. Soumis à une batterie de différents textes, *GramR* s'est toujours très bien sorti de cette analyse grammaticale, ne faisant que de manière exceptionnelle de fausses propositions et se tirant très bien des accords complexes du participe avec l'auxiliaire « avoir » (sauf dans les cas où la phrase est vraiment longue et alambiquée). Outre les accords de participe, *GramR* détecte aussi les fautes d'accord en genre et en nombre, les confusions « a/à » ou « quant/quand », les problèmes d'élision (l'apostrophe), et même les cas d'accord alors que le participe passé est invariable. Le conjugueur, bien fait, même s'il ne dévoile pas l'intégralité des temps, apporte un autre plus au programme. En conclusion, *GramR* est un programme dont il est bien difficile de se passer une fois que l'on y a goûté (pour ceux qui écrivent beaucoup, tout du moins) (disquette Sunsoft pour *PC* avec *Windows* ; prix : F).

Jacques Harbonn

# 3615 TILT

# SOS JEUX

Vous êtes bloqués dans un jeu et désirez de l'aide ? N'attendez plus ! Vous trouverez sûrement votre bonheur dans le SOS AVENTURE (la base de données possède déjà plus de 10 000 questions-réponses).
Vous cherchez une vie infinie, des armes indestructibles, de l'argent sans réserve ? Pensez au CHEAT MODE.




Déjà 1 500 logiciels disponibles sur Atari ST, 500 logiciels sur Compatibles PC et 100 logiciels sur Amiga.

D'autres logiciels arrivent ou sont déjà installés...
Une cinquantaine de musiques soundtracker (MOD) sur Atari et Amiga.
Une dizaine de démos Atari ST.
Une dizaine de fichiers et de programmes type Sésame pour ST, Amiga, PC.

Vous voulez mettre votre programme dans notre téléchargement ?
Alors envoyez-le avec ce coupon à l'adresse suivante :

**TILT / TÉLÉCHARGEMENT**
**9-13, rue du Colonel Pierre Avia - 75754 Paris Cedex 16**

---

NOM : .................................................... PRÉNOM : ....................................

ADRESSE : ....................................................................................................

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE : ..........................................................................

MACHINE : .............................................. NOM DU FICHIER : ...................................

TYPE : ❑ Jeux ❑ Démos ❑ Musiques ❑ Utilitaires ❑ Graphiques ❑ Professionnel



Race Drivin'™
Tout le monde disait que Hard Drivin' était le meilleur. Alors, le meilleur devient encore meilleur - avec Race Drivin'.
Encore plus incroyable que l'original, Race Drivin' est la dernière Simulation de Conduite.
■ Un choix de 4 voitures de course.
■ 3 circuits automobiles différents - comprenant la course de vitesse, l'auto-cross et la piste incroyable pour les super cascades.
■ Une foule d'obstacles à vous mettre l'estomac sens dessus dessous - comprenant le looping sautant (à l'envers), le tube complet (nerfs d'acier requis) et le looping en tire-bouchon (quelqu'un veut-il un sac en papier?)
■ Enregistrez vos meilleurs temps et faites la course contre vous-même ou contre les meilleurs temps enregistrés par vos amis dans le dispositif original de la "course entre copains".
■ Les graphiques en 3D sont légendaires, les accidents de voitures qui sont répétés sont terrifiants et la conduite ne pourrait être plus réaliste. Race Drivin' –
**préparez-vous à être frappé de stupeur. !**
REPLAY
©1991 Tengen Inc. Tous droits réservés. ™ Atari Games Corporation.
Programmes PC, Amiga et Atari ST par Graham Stafford.
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd. Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
TENGEN
DOMARK
PHOTOS D'ECRAN SUR AMIGA